
Cthulhu by
GASLIGHT

Guide des Années 1890

Cthulhu by GASLIGHT



Introduction

En dépit de mes efforts, quelques erreurs ont pu se glisser dans ce guide. A certains moments, j'ai découvert deux sources qui offraient des informations contradictoires. En l'absence d'une troisième source d'information permettant des vérifications, j'ai été forcé de faire un choix. Il peut s'avérer que ce choix n'ait pas été le bon. En d'autres occasions, il manquait certaines données pratiques, je me suis alors livré à quelques extrapolations sur la base des fictions victoriennes. J'espère que les Gardiens, et les Joueurs négligeront ces transgressions mineures. Mais, en même temps, j'espère que les lecteurs m'écriront (Jeux Descartes, Cthulhu by Gaslight, 5, rue de la Baume, 75008 Paris) pour me signaler les erreurs flagrantes qu'ils auront pu remarquer. Ainsi les futures éditions ou les éventuels scénarios à venir seront plus corrects. Pour l'heure, j'encourage tous les aficionados de Cthulhu à tenter l'aventure dans l'Empire Britannique, vers la fin du Règne de la Reine Victoria.

Bibliographies

Trois sources d'informations m'ont été particulièrement utiles lors de la rédaction de ce guide pour les années 1890, à Londres. Le premier est un ouvrage de référence **London in 1888** par Herbert Fry. Il s'agit d'un ouvrage de l'époque, découvert chez un bouquiniste. Les livres actuels consacrés à cette époque pourront difficilement égaler cet ouvrage de Fry. Par un heureux hasard, je possédais un exemplaire de **London & Environs** de l'année 1905. Il s'avéra très utile car il comporte nombre de vues aériennes de Londres, avec les rues principales et les principaux bâtiments. Ces dessins, méticuleusement tracés, montrent les emplacements actuels des immeubles, des statues et même des éclairages, entre autres détails. Il était indispensable pour la mise en place du plan de Londres.

The Encyclopedia Sherlockiana, de Jack Tracy, constitue une autre source très importante. Les six années d'études de Tracy, parmi les collections Victoriennes de l'Université d'Indiana qui lui ont permis d'extraire les informations fondamentales parmi des milliers de pages, m'ont épargné beaucoup d'effort. J'ai pu puiser les informations dans son excellent ouvrage au lieu de marcher littéralement dans ses traces, parmi les étagères poussiéreuses. Je recommande chaleureusement l'ouvrage de Tracy, à toute personne qui s'intéresse à l'aventure dans l'ère Victorienne. Son seul inconvénient est qu'il ne couvre de l'ère Victorienne que ce qui apparaît dans les histoires de Sherlock Holmes.

L'excellent « sherlockien », Michael Harrison a écrit deux ouvrages spécialement utiles : **London by Gaslight** et **The London of Sherlock Holmes** contiennent de véritables petits trésors d'informations Victoriennes.

Bien qu'il m'ait fallu passer de nombreuses heures à parcourir un bon nombre de livres, les quatre qui sont mentionnés ci-dessous ont été les plus utiles. Sleuth Publications a offert une série de livres sur la période Victorienne, en rapport avec son Jeu **Sherlock Holmes Consulting Detective** (publié en France, par Jeux Descartes, sous le titre **Sherlock Holmes Détective Conseil**), ainsi que plusieurs cartes d'état-major de l'époque. Ceux qui souhaiteraient obtenir plus de renseignements sur Londres, mais qui ne peuvent se procurer de guides de l'époque pourront tenter de les trouver dans les guides modernes qui fournissent des dates historiques et la géographie des environs de la ville. Le meilleur des guides modernes que j'ai pu trouver est le **Guide Michelin de Londres**.

D'autres ouvrages présentent aussi de l'intérêt :

The Annotated Sherlock Holmes, de William S. Baring-Gould. Cet ensemble de deux volumes contient l'intégralité des histoires de Sherlock Holmes, annotées et remises en ordre chronologique par l'éditeur.

Sherlock Holmes of Baker Street, de William S. Baring-Gould. Il contient la chronologie complète de toutes les affaires de Sherlock Holmes, relatées ou non, assortie de quelques spéculations au sujet de certaines d'entre elles.

Life in Victorian London, par L.C.B. Seaman. Détaille les différents aspects de la vie sous le règne de la Reine Victoria.

London's Underworld, par Henry Mayhew. Une étude approfondie de la criminalité londonienne au milieu du règne de Victoria.

Mayhew's London, par Henry Mayhew. Une étude de la population pauvre de Londres à l'époque Victorienne. Y compris les Costermongers, bateliers, etc.

Montgomery Ward and Companys's Catalogue, Printemps et Été 1895. D'innombrables objets et leurs prix.

Weapons and Equipment of the Victorian Soldier, Donal Featherstone. Informations sur les armes Victoriennes et leur usage.

The Illustrated Encyclopedia of 19th Century Firearms, Major F. Myatt. D'autres armes.

The Magicians of The Golden Dawn. L'histoire de l'Ordre hermétique de la Golden Dawn, et d'organisations liées.

The Complete Jack The Riper, Donald Rumbelow. Informations, non seulement sur Jack L'Eventreur, mais aussi sur son époque et sur la ville.

Jack The Riper ; The Final Solution, Stephen Knight. Informations similaires aux précédents mais concentrées sur les liens maçonniques.

Occult Theocracy, Lady Queenborough. Les Druides, les Francs-maçons, la Golden Dawn, les Théosophes, et un pot-pourri d'autres groupes occultes.

Les jeux et aides de jeux suivants, peuvent être intéressants :
Sherlock Holmes Consulting Detective, Sleuth Publications (V.F. Jeux Descartes), **Victorian Adventure**, par Stephen K. Smith ; « A Gamer's Guide to Victorian Adventure », article de W.A. Barton dans le N° 2 de la revue américaine : **The Fantasy Gamer** ; et **London by Night**, par David F. Nalle et Eric Olson.

Les Gardiens peuvent aussi se référer aux ouvrages de fictions de l'époque tels que **La Guerre des Mondes** de H.G. Wells. — **William A. Barton**.

N.D.T. : Notes Bibliographiques

Outres les ouvrages en langue anglaise cités par l'auteur, il semble utile de mentionner quelques livres en langue française :

Sherlock Holmes ; c'est le titre de l'intégrale des romans et nouvelles de Sherlock Holmes, par Conan Doyle, publiée en deux volumes par la collection « Bouquins » des Editions Robert Laffont.

D'autres ouvrages de Conan Doyle (hors Sherlock Holmes) ont été publiés, entre autres, par la Collection Néo.

L'Europe des Sociétés Secrètes de Sélection du Reader's Digest est une mine de renseignements sur toutes les sociétés occultes qui couvre, entre autre, la période Victorienne.

Le Matin des Magiciens, de Louis Pauwels et Jacques Bergier complète certains détails sur le sujet.

Les Bas-Fonds Victoriens de Kellow Chesney, bénéficie d'une traduction aux Editions Robert Laffont (Coll. Les Hommes et L'Histoire).

Pour toute la partie fiction on se reportera aux collections habituelles sans négliger certaines préfaces (en particulier dans les collections Marabout-Fantastique, Néo...) qui, à elles seules, contiennent souvent de nombreuses informations utiles.

Création des personnages et nouvelles règles

« ...et là, rôdant dans l'ombre, juste à la lisière des flaques de lumières, les filaments de brouillard s'animaient d'une vie propre, maléfique, dans l'attente des ordres immondes que leur donneraient les Grands Anciens... » — **Les Révélations de Glaaki.**

« L'époque Victorienne fût une période éclatante pour l'Empire Britannique qui atteint son apogée dans les années 1890. Mais malgré toutes les lumières dispensées par l'arrivée de l'éclairage électrique qui remplaçait peu à peu la lumière à gaz, les ténèbres menaçaient — particulièrement dans les recoins sombres de Londres, le centre de l'Empire. Là, se dissimulant dans les profondeurs de l'ombre, hors de portée des réverbères à gaz, le Mal grandissait et ourdissait de sinistres complots.

« Dans cette Londres où, réalité et fiction confondues, se promenaient des créatures telles que, Jack l'Éventreur, Le Comte Dracula, Sweeney todd, et Mr. Hide, et où des Sociétés Secrètes telles que la Golden Dawn se livraient à des rituels hermétiques, qui peut dire quelles autres entités, plus horribles encore, partageaient avec eux les recoins sombres ? Il faudrait être naïf pour croire que les redoutables servants, et les noirs adorateurs du Grand Cthulhu, de Y'Golonac, de Nyarlatotep, et autres blasphèmes cosmiques, n'ont pas creusé leurs niches maudites dans les ruelles étroites, dans les égouts et les souterrains boueux, et dans les cachettes secrètes de la Londres des années 1890 !

« Et tel fut le cas. Pendant ces années, beaucoup des horreurs qui infestent maintenant notre monde ont insidieusement assuré leur emprise sur notre réalité, coulant et se multipliant dans la plénitude et l'immonde répugnance d'une vie hors-nature. Si l'humanité avait été plus vigilante durant ces années fatidiques... » — Professeur Laban Shrewsburry, **Cthulhu parmi les Victoriens**, Miskatonic University Press, Arkham, Massachussets, 1929.

Ce chapitre fournit des directives pour la création et le déroulement de scénarios et de campagnes de L'**Appel de Cthulhu** durant les années 1890-1900, dans l'Angleterre Victorienne, soit quelque 30 à 40 ans avant la période généralement concernée dans le Jeu.

Comme l'indique le Pr Shrewsburry dans son ouvrage principal : **Cthulhu parmi les Victoriens** (SAN-1D4 ; Mythe de Cthulhu : + 7 % ; pas de sort), c'est à l'ère Victorienne que les manipulateurs maudits du Mythe de Cthulhu prennent leur essor ; c'est aussi le temps, pour les investigateurs intrépides, de s'opposer à eux. Aussi est-il temps de mettre votre casquette à double visière, d'enfiler votre manteau écossais, de saisir votre canne-épée et d'appeler un fiacre pour entamer un périlleux voyage dans le brouillard des rues de Londres et pour affronter Cthulhu « by Gaslight » (à la lumière des lanternes à gaz).

Classes sociales

Les Victoriens attachaient une grande importance aux classes sociales. La théorie énonçait que le statut social était le reflet de différences substancielles, quoique indéfinissables, qui affectent les caractéristiques innées de chaque individu. S'agissant de caractères héréditaires, cela justifiait perpétuellement l'existence de classes sociales rigides. Le sujet a donné lieu à de très nombreux écrits mais, en ce qui concerne le jeu, nous ne définirons que trois divisions fondamentales de la Société Britannique Victorienne : La Classe Supérieure (Aristocrates, Aristocratie terrienne, Hauts fonctionnaires du Gouvernement, ceux qui ont amassé de grandes richesses) ; La Classe Moyenne (professionnels actifs) ; et la Classe Inférieure (la population la plus pauvre et les criminels).

Un aristocrate hérite de tous les attributs de sa naissance et, par conséquent, de son titre que ce soit celui de Duc, Baron, Baronnet, ou Lord. Les représentants de la basse Noblesse, ainsi que les personnes qui ont été élevées à la Pairie de leur vivant, ont un statut sensiblement moins élevé parce que la noblesse de leur hérédité n'a pas encore été reconnue. En raison de leurs ambitions, de leurs responsabilités, et des mondanités indispensables au maintien de leur standing, les aristocrates — pour la plupart — sont beaucoup trop occupés pour sacrifier leur temps à une lutte active contre les Grands Anciens. Mais il peut y avoir des exceptions.

La majorité des Investigateurs devraient donc appartenir à la Classe Moyenne, ou se situer au bas de la Classe Supérieure, de cette façon ils auront plus de temps, et d'argent, à consacrer à l'investigation des horreurs du Mythe. Les personnages de la Classe Inférieure, mis à part les criminels et autres cas particuliers, doivent passer le plus clair de leur temps à travailler pour survivre. A Londres, les représentants de la Classe Inférieure sont généralement regroupés dans les quartiers pauvres et les ruelles de l'East End (Whitechapel, Spitlefiels, Limehouse, etc.).

La Classe Sociale affecte les métiers de chaque individu. Alors que ceux qui disposent d'un statut social élevé ont accès aux métiers de toutes conditions (Médecin ou Homme de Loi serait tout à fait respectable mais chanteur de cabaret le serait beaucoup moins), les membres de la classe inférieure sont cantonnés dans des travaux simples et généralement humbles comme domestique, ou manœuvre. Pour aider les joueurs à conserver l'esprit de la Société Victorienne une liste est fournie, ci-dessous, qui regroupe les professions par Classe Sociale. Il convient d'accorder la Classe Sociale à la profession choisie.

La progression et la régression, dans la hiérarchie des classes sociales n'est pas totalement impossible, aussi existe-t-il des moyens pour accéder à des professions inhabituelles. Une personne de condition élevée peut envisager une profession de la Classe Moyenne avec assez peu d'inconvénients (autres que celui que représente la réprobation de ses pairs). Toutefois cette personne pourrait encourir jusqu'au déshéritement si elle se vouait à une occupation réservée à la Classe Inférieure — comme celle de Criminel, par exemple. Un personnage de Classe Inférieure pourrait souhaiter entamer son ascension sociale en choisissant un métier de la Classe Moyenne. Il ne pourra le faire que si le Gardien l'accepte : Le Gardien représenterait alors, en quelque sorte, l'occasion extraordinaire qui donnera au personnage une chance qu'il n'aurait jamais eu autrement. Par contre un investigateur n'aura certainement jamais, à la fois, ses origines dans la Classe Inférieure et une profession réservée à la Classe Supérieure.

Occupations de la Classe Supérieure : Aristocrate *, Dilettante, Malfaiteur *.

Professions de la Classe Moyenne : Antiquaire/Historien, Avocat, Détective Conseil *, Docteur, Ecrivain, Ecclésiastique *, Enquêteur *, Explorateur *, Fonctionnaire de Police *, Inventeur *, Journaliste, Militaire en Retraite *, Parapsychologue, Professeur d'Université.

Professions de la Classe Inférieure : Chemineau (Travailleur itinérant), Fermier, Gangster, Fonctionnaire de Police *.

Commerçant (quelques marchands compétents, exceptionnel), et toutes les professions du bas de l'échelle (travailleurs laborieux et criminels).

* *Ces professions constituent de nouvelles additions aux règles de l'Appel de Cthulhu et elles ne doivent pas être considérées comme officielles sans le consentement du Gardien. Chacune de ces nouvelles professions est détaillée ci-dessous.*

Effet des classes sociales sur le jeu

Que le jeu se situe dans les années 1890, ou dans les années 1920, le concept de Classe Social représente toujours une information importante, mais les Gardiens, comme les Joueurs devraient garder à l'esprit que la Classe Sociale est considérablement plus importante dans cette époque plus reculée. Les règles de jeu concernant ces Classes Sociales devraient être précises et quelque peu arbitraires dans la manière dont elles sont ressenties : La Classe Sociale de quelqu'un représente une puissante définition de sa valeur personnelle intrinsèque. Les Victoriens ne s'épargneront aucun effort pour découvrir le véritable statut social et la richesse d'un individu inconnu qui assumerait de nouvelles fonctions. En l'absence d'archives individuelles, la confiance mutuelle et la fiabilité des promesses sont encore plus importantes que dans les années 20. Des investigateurs qui se feraient passer pour ce qu'ils ne sont pas s'exposeraient à de très gros risques.

En pratique, la Classe Sociale est une mesure relative de la compréhension qu'un personnage peut avoir des usages sociaux, et autres. Cela représente aussi les chances qu'a un personnage de convaincre, ou d'être convaincu par des personnes de la même Classe, ou d'une Classe différente.

La Classe Sociale peut modifier les Jets d'Eloquence, de Discussion, ou de Baratin, particulièrement lorsqu'il s'agit d'amener une personne à admettre une affirmation incroyable : Que le distingué Comte de Transylanie est en réalité un vampire ligué aux Grands Anciens ; ou que des Goules hantent les égouts de Londres, etc. En général, plus la Classe Sociale de quelqu'un est élevée, plus grandes sont les chances qu'il a de convaincre un représentant d'une Classe inférieure de la véracité de ses propos et ce, quelle qu'en soit la crédibilité. L'inverse est tout aussi vrai. Ainsi un Baronnet de la Classe Supérieure aurait plus de chance de convaincre un Inspecteur de Scotland Yard de Classe Moyenne que le Chirurgien de la Reine est en réalité Jack l'Eventreur, que n'en aurait un terrassier de la Classe Inférieure.

Les Gardiens peuvent considérer la possibilité — optionnelle — d'autoriser les Joueurs à ajouter 10 % aux Compétences de Baratin, Discussion et Eloquence de leurs Investigateurs, lorsque ceux-ci s'adressent à des personnes d'une Classe en-dessous de la leur. Ce Bonus pouvant être porté à 20 % si l'interlocuteur se situe à deux Classes Sociales en-dessous de la leur. Ne faire aucune modification si les Classes Sociales sont équivalentes. Naturellement, il peut y avoir des exceptions : on peut envisager, par exemple, que des leaders ouvriers, des criminels, ou des anarchistes conçoivent un tel mépris pour les membres de la Classe Supérieure, que ces derniers doivent soustraire 20 % au lieu de les ajouter.

Il est possible, quoique déconseillé, que le Gardien puisse changer la Classe Sociale d'un Investigateur au cours d'une période de Jeu. Pour que son statut social soit relevé, l'Investigateur devrait avoir accompli un acte extrêmement important pour le bien public. A l'inverse, il faudrait un acte répréhensible, ou déshonorant pour réduire le statut social d'un Investigateur.

Par exemple : un Personnage de Classe Moyenne, armé Chevalier par la Reine reconnaissante accéderait à la Classe Supérieure. Une personne de la Classe Inférieure faisant fortune honnêtement pourrait se réclamer de la Classe Moyenne, ou même de la Classe Supérieure, suivant le montant de sa richesse. A l'inverse, un Investigateur de Classe Moyenne qui sacrifierait tout son temps, et son argent, à chasser des horreurs extra-terrestres à travers toute l'Angleterre pourrait régresser à la Classe Inférieure, ce qui refléterait à la fois la diminution de ses finances et la perte du respect de ses pairs.

Les changements dans l'échelle sociale devraient toujours intervenir pour sanctionner ce qui se produit dans le jeu et rester des évènements exceptionnels dont les Maîtres de Jeu devraient discuter avec les Joueurs.

Nouvelles professions

Les professions décrites dans les règles de l'**Appel de Cthulhu** peuvent être utilisées dans l'Angleterre Victorienne avec peu, ou pas de changements. Les professions qui suivent sont proposées en supplément, elles ont été conçues spécialement pour le jeu dans l'Ere Victorienne.

AVENTURIÈRE : Il s'agit d'un euphémisme désignant une femme qui essaye d'obtenir un certain pouvoir, un certain respect et parfois l'approbation (accordée à contrecœur) de la Société Victorienne, en s'entourant de soupirants et d'admirateurs de la Classe Supérieure. Souvent, l'Aventurière a œuvré dans le théâtre, ou dans toute autre forme de spectacle. Parfois impitoyable, toujours habile et intelligente, elle peut influencer très fortement la vie de son soupirant du moment. Irène Adler, qui est *la* Femme dans la nouvelle : « Un Scandale en Bohême » (dans : **Les Aventures de Sherlock Holmes**), est un célèbre exemple de l'Aventurière. Pour ce qui est du comportement des représentants des Classes Moyenne et Inférieure en ce qui la concerne, elle bénéficie effectivement du Statut Social de son soupirant du moment, aussi longtemps qu'il reste son protecteur, et que ses finances lui permettent d'assumer son standing. Délaissée, ou ruinée, elle revient à sa Classe Sociale de Naissance. Les égaux de son protecteur la considèreront toujours comme appartenant à sa Classe Sociale d'origine.

Compétences des Aventurières : Crédit, Chant, Eloquence, Une quelconque Langue continentale, Marchandage, Monter à Cheval, Pickpocket, Premiers Soins, Psychologie, et une autre Compétence.

ARISTOCRATE : Un Aristocrate est quelqu'un dont la naissance s'est produite au sein d'une famille titrée. Il peut avoir des responsabilités pressantes dans l'Amirauté, ou à un autre poste gouvernemental, ou encore dans l'Eglise d'Angleterre. Il peut aussi se contenter de collecter ses rentes et, occasionnellement, de faire acte de présence à la Chambre des Lords. Il pourrait se comparer au Dilettante, possédant de grandes richesses et beaucoup de temps à consacrer à ses distractions. Plein de savoir-vivre, assuré, et d'un abord impressionnant, l'Aristocrate peut s'avérer déconcertant par son manque de renseignements, ou sa totale ignorance de certains domaines particuliers.

Compétences des Aristocrates : Bibliothèque, Crédit, Discussion, Droit, Eloquence, Fusil de Chasse, Latin, une quelconque Langue continentale, Monter à Cheval, et Trois autres Compétences.

ECCLÉSIASTIQUE : La majorité des Ecclésiastiques Anglais sont membres de l'Église d'Angleterre et une minorité, substantielle, se répartit dans différentes Sectes Protestantes, et chez les Catholiques. Les Ecclésiastiques de L'Église d'Angleterre bénéficient d'une disponibilité inhabituelle (et donc d'occasions d'agir dans le cadre de l'Appel de Cthulhu) car parfois, et en dépit des réformes, ils peuvent percevoir des fonds paroissiaux qu'ils remplissent ou non leurs devoirs dans la Paroisse. Ils peuvent ainsi choisir une vie séculière à Londres en négligeant le travail qu'ils confient à leurs subordonnés. Les paroisses les plus riches sont des affectations de choix, particulièrement prisées.

Compétences des Ecclésiastiques : Bibliothèque, Crédit, Discussion, Eloquence, Latin, Psychologie, et une autre Compétence.

DÉTECTIVE CONSEIL : Le Détective Conseil diffère de l'Enquêteur (« Détective Privé », aux États-Unis). Il mène ses investigations de façon plus intellectuelle, et ses clients sont, généralement, d'un standing social plus élevé. C'est la différence qui peut exister entre Sherlock Holmes et Sam Spade. Souvent un Détective Conseil guide l'Enquêteur, ou le Pono-

tionnaire de Police en demandant qu'on lui amène les pièces, ou en employant, lui-même, un Enquêteur ou tout autre assistant pour accomplir la partie physiquement active du travail. Souvent, les Détectives Conseil résolvent les affaires depuis leur salon en utilisant une montagne de livre de références et leurs propres connaissances encyclopédiques. Un Investigateur doit avoir des scores de INT et EDU d'au moins 14 pour que le joueur puisse lui choisir cette profession.

Compétences des Détectives Conseil : Anthropologie, Bibliothèque, Chimie, Crédit, Droit, Ecouter, Histoire, Lire/Ecrire un autre Langage, Linguistique, Marchandage, Pickpocket, Premiers Soins, Psychologie, Trouver Objet Caché, Suivre une Piste.

MILITAIRE EN RETRAITE : Un Militaire en Retraite qui devient Investigateur a servi soit dans la Royal Navy, soit dans l'Armée Britannique. Les Investigateurs des Classes Supérieures et Moyennes ont servi comme Officiers, les autres ont servi comme Sous-Officiers, ou comme Hommes du Rang (Classe Inférieure).

Compétences des Militaires en Retraite : Armes de Poing, Camouflage, Crédit, Dessiner une Carte, Discrétion, Éloquence, Fusil, Grimper, Monter à Cheval, Nager, Premiers Soins, Psychologie, Sabre, Trouver Objet Caché.

EXPLORATEUR : Géographiquement, seuls l'Arctique et l'Antarctique restaient inexplorés, mais les explorateurs faisaient plus que peiner à traverser des contrées sauvages. Un Investigateur — explorateur, pourrait être un savant en quête de trésors archéologiques et de cités perdues, il pourrait être un pillard attiré par les richesses oubliées des anciennes civilisations, ou encore un casse-cou bravant les jungles fumantes et les déserts arides pour voir ce qui se trouve derrière la prochaine colline, amassant les spécimens pour les musées anglais, ou conduisant des safaris pour payer ses voyages.

Compétences des Explorateurs : Anthropologie, Archéologie, Armes de Poing, Botanique, Couteau, Dessiner une Carte, Discrétion, Grimper, Marchandage, Monter à Cheval, Nager, Parler une autre Langue, Premiers Soins, Soigner Empoisonnement, Suivre une Piste, Trouver un Objet Caché, Zoologie.

ENQUÊTEUR : Comparable au Détective Privé du **Guide des Années 20**, mais il affecte une attitude moins « dure » que son confrère américain des années 20.

Compétences des Enquêteurs : Baratin, Comptabilité, Discrétion, Droit, Ecouter, esquiver, Marchandage, Pickpocket, Psychologie, Trouver Objet Caché, et une autre Compétence.

INVENTEUR : Les Inventeurs de l'époque Victorienne mirent au point de nouveaux gadgets en très grand nombre. Beaucoup de nos systèmes actuels naquirent pendant ces années, ainsi que des milliers d'autres dont l'absence d'intérêt pratique provoqua la chute dans l'oubli. Un Investigateur doublé d'un Inventeur pourrait créer de nouveaux systèmes pour aider les autres Investigateurs (à la discrétion du Gardien), ou apporter des améliorations à des systèmes existants, ou encore réparer des objets, du vulgaire attrape-nigaud jusqu'aux machines temporelles.

Compétences des Inventeurs : Bibliothèque, Conduire Engin Lourd, Crédit, Electricité, Mécanique, Photographie, et une autre Compétence.

FONCTIONNAIRE DE POLICE : Cela comprend toute la Police Victorienne, des *Country Constables* (équivalents de nos Gendarmes), jusqu'aux Bobbies qui martèlent le pavé dans le brouillard des rues de Londres, ou aux Inspecteurs du *Criminal Investigation Department* (C.I.D.) de Scotland Yard. Les premiers appartiendront généralement à la Classe Inférieure, ou aux échelons inférieurs de la Classe Moyenne, alors que les derniers appartiendront presque toujours à la Classe Moyenne. Les Commissaires, et autres Hauts Fonctionnaires feront généralement partie de la Classe Supérieure. Un Investigateur ayant choisi la profession de Fonctionnaire de Police peut rester dans la Police : s'il est de haut rang, tout au moins, il aura accès à des informations réservées à la Police officielle mais, haut rang ou pas, il devra être restreint dans ses activités car un policier ordinaire ne peut pas prendre le temps d'aller chasser les Profonds dans la Tamise chaque fois que l'envie lui en prend. Un Fonctionnaire de Police qui partagerait des informations officielles avec des civils pourrait devenir rapidement une ex-fonctionnaire de Police ; mis à pied ou peut-être même déféré devant un tribunal. Un Investigateur qui deviendrait un Ex-Fonctionnaire de Police pourrait conserver des contacts et des sources d'informations dans la Police.

Compétences des Fonctionnaires de Police : Armes de Poing, Baratin, Crédit, Droit, Ecouter, Matraque, Premiers Soins, Psychologie, Trouver Objet Caché.

MALFAITEUR (Criminel de Haut Vol) : Sensiblement différent du Gangster tel qu'il est présenté dans le **Guide des Années 20**, Le Malfaiteur est un individu solitaire qui a choisi de s'écarter de la norme pour suivre sa propre voie. Il est généralement né au sein de la Classe Supérieure mais il peut concevoir du mépris pour le standing de sa Classe, ou avoir été « exilé » par suite d'un quelconque manquement grave aux usages. Il peut s'agir d'un criminel accompli mais, dans tous les cas, il n'a certainement aucun respect pour la loi, ni pour les usages sociaux quoique son attitude soit toujours d'un classicisme impeccable. Dans la fiction Victorienne, on reconnaîtra, comme membres de la profession : A.J. Raffles, le Gentleman — perceur de coffres, et le Colonel Sebastian Moran, bras droit du Pr. Moriarty.

Compétences des Malfaiteurs : Baratin, Bibliothèque, Crédit, Discrétion, Français, Marchandage, Nager, Pickpocket, Psychologie, Se Cacher, et deux Compétences de plus comprenant un Langage.

Notes

Les Autres Professions qui sont fournies dans le **Guide des Années 20** (p. 10) peuvent aussi être utilisées ; elles figurent, d'ailleurs, dans la liste des professions par Classes Sociales. Il faudra parfois y apporter certains changements ; ainsi un Fermier, par exemple, devrait disposer de la Compétence Monter à Cheval.

Dans la période qui nous intéresse, la Livre Anglaise équivaut à environ 5,00 Dollars U.S. — soit 25 FF. Un homme appartenant à la Classe Inférieure est payé aux environs de 100 Livres par an. Le salaire annuel moyen, dans la Classe Moyenne, est de 160 Livres. Les revenus moyens de la Classe Supérieure atteignent, annuellement, 1 200 Livres. Le Gardien peut décider des revenus des Investigateurs sur cette base, ou utiliser les multiplicateurs ci-dessous, si cet afflux d'argent ne perturbe pas son jeu. Les revenus moyens de chaque Classe pourraient être multipliés par : Classe Inférieure : 1D2 ; Classe Moyenne : 1D6 ; Classe Supérieure : 1D10.

En comparaison des Années 20, le pouvoir d'achat est réduit comme l'est la variété des marchandises. C'est particulièrement vrai pour l'équipement électrique dont la fiabilité est faible et qui ne répond, généralement, à aucun standard de dimensions ni de capacité.

Modifications des chances de base

Les Compétences qui suivent subissent quelques changements, par rapport aux règles de **L'Appel de Cthulhu**, dans leurs descriptions, utilisations ou pourcentages de Chance. Beaucoup de ces notes influencent la création de nouveaux Personnages dans les années 90 ; elles peuvent, ou non, rester appliquables aux Investigateurs qui voyagent dans le Temps.

Canotage : Les Chances de Base passent à 15 %. Voir le **Guide des Années 20**.

Conduite d'automobile : Le titre de la Compétence se transforme en « Conduite d'Attelage ». La Base de 20 % est suffisante pour diriger tous les attelages, que ce soient des cabriolets, « Hansom Cab », voitures à quatre roues ou chariots, dans des conditions normales. Les Jets de Compétence doi-

vent être envisagés lorsque l'on doit rouler hors des routes, prendre les virages serrés, conduire au milieu d'un trafic intense, plus vite qu'au trot, etc. Certes, les automobiles existaient dans les années 90, mais elles n'étaient que des jouets entre les mains de la Classe Supérieure. Jusqu'en 1895, une loi existait en Angleterre, qui interdisait aux automobiles de dépasser la vitesse de 4 Miles/Heure (env. 6.5 km/h) en campagne, et 2 Miles/Heures (env. 3 km/h) en ville. Et, en ville, il aurait fallu qu'un homme avec un drapeau rouge vous ouvre la voie en marchant devant la voiture.

Conduite d'Engins Lourds : Pour les personnages des années 90, cette Compétence s'applique principalement à la Conduite de Locomotives et de Chemins de fer souterrains ; qu'ils soient mûs par la vapeur ou par l'électricité (les premiers métros électriques ont commencé à sillonner les souterrains de Londres en 1890). Alors que la plupart des individus sont capables de faire en sorte qu'un train continue à avancer, simplement en approvisionnant ses machines, des Jets de Compétence sont nécessaires pour remonter la vapeur, stopper, ou faire démarrer un train, ou effectuer un changement de vitesse radical. Cette Compétence peut aussi servir lorsque des marins doivent faire fonctionner l'artillerie lourde des bateaux de guerre, lorsqu'il faut mettre en œuvre les équipements de creusement des tunnels, manœuvrer des pont-levis de château, etc.

Crédit : Les Chances de Base, pour les personnages de la Classe Inférieure, sont de 5 %. Pour la Classe Supérieure, elles passent à 25 %.

Electricité : Le pourcentage de Base tombe à 0 %. Les rapports avec l'électricité n'étaient pas des plus courants à cette époque.

Monter à Cheval : Le pourcentage de Base passe à 20 % pour les Classes Inférieure et Moyenne, et à 25 % pour la Classe Supérieure.

Navigation : Les Chances de Base sont maintenant de 15 % (voir le **Guide des Années 20**).

Pilotage d'Avions : Cette Compétence se transforme en « Pilotage de Ballons ». Les Plus Légers que l'Air sont, à l'époque, les seuls machines volantes qui existent, et la plupart d'entre eux sont des Ballons à Air Chaud (le premier Zeppelin n'est apparu qu'aux premiers jours du XX siècle).

Toutes les autres Compétences de l'Appel de Cthulhu peuvent être considérées comme inchangées en ce qui concerne les pourcentages de Base, et elles opèrent exactement comme il est dit dans les règles.

Le Monde dans les Années 1890

L'Angleterre était à son apogée dans les années 1890, et l'Empire Britannique restait encore l'un de ceux sur qui le soleil ne se couchait jamais. Mais les rivalités, les mécontentements, les troubles qui allaient conduire à la Grande Guerre, germaient déjà en Europe. A l'intérieur, comme à l'extérieur, l'Empire Britannique était assiégé par de nouvelles idées, de nouveaux concepts, et de nouveaux ennemis prêts à détruire les prérogatives britanniques. Les nombreux groupes socialistes, les communistes, les Nationalistes Irlandais, les violences terroristes plongeaient la vie politique intérieure dans un climat d'ébullition.

L'Allemagne et la France, rivaux de longue date de l'Empire, lorgnaient avec avidité sur ses colonies, malgré les liens familiaux entres les familles Royales d'Allemagne et d'Angleterre. Même des cousins peuvent se fâcher. La guerre Zoulou s'était terminée peu de temps auparavant, les années 1890 virent la fin des guerres Ashanti et le début de la guerre des Boers, en Afrique du Sud. Des frictions continuelles avec la France au Soudan culminèrent avec l'incident de Fashoda, en 1898, tout comme en Extrême-Orient, où des troubles, joints à un sentiment anti-occidental grandissant, conduisirent à la Révolte des Boxers, en 1900. Mais rien de tout cela n'était encore véritablement grave pour le destin de l'Empire Britannique qui ne verrait le commencement de son déclin qu'avec la Première Guerre Mondiale, en 1914.

Mais, en 1890, ce terrible conflit restait encore à un quart de siècle dans le futur. La Grande-Bretagne représentait le plus grand pouvoir économique, militaire et politique que le monde ait jamais connu, et l'esprit Britannique était inébranlable. Il y eut une abondance d'inventions, de réformes sociales qui devaient faciliter la vie de la classe laborieuse (il faudrait, toutefois, de nombreuses années avant que les effets s'en fassent sentir au sein des couches sociales les plus basses), et le sentiment général était à l'optimisme. La Reine Victoria, malgré son âge, était très populaire (son fils, le Prince de Galles, qui devint Roi sous le nom d'Edouard VII, à la mort de la Reine en 1901, le fût plus encore) et ses sujets ne manquaient aucune occasion de lui montrer leur affection. Ce fût tout particulièrement le cas en 1897, pour son Jubilée de Diamant.

La Technologie fleurissait. La lumière électrique commençait à usurper la place que l'éclairage au gaz tenait depuis si longtemps dans les grandes métropoles. L'automobile, toute primitive qu'elle fût en regard de nos critères modernes, gagnait peu à peu ses galons. Le Comte Zeppelin allait faire voler son premier aéronef à l'entrée du siècle et, trois ans plus tard, les frères Wright prendraient l'air à leur tour. Les premiers métros électriques avaient commencé à silloner les souterrains de Londres.

L'Amérique prenait une place de plus en plus importante dans le Monde. Elle restait préoccupée par l'exploitation de l'Ouest américain, mais la guerre Hispano-Américaine, en 1898, la laissa face à des responsabilités internationales. Lorsqu'elle proclama, elle-même, sa destinée planétaire, cela mit à jour quelques tensions internationales qui allaient se répéter. Le pays était presque entièrement civilisé pourtant, certaines contrées du Far-West restaient encore assez sauvages et les dernières guerres indiennes se déroulaient en cette période.

La plus grande partie de l'Afrique était explorée, et revendiquée par les puissances Européennes. L'Amérique du Sud et l'Amérique Centrale étaient divisées en nations, indépendantes pour la plupart, mais certaines étaient faiblement développées et souvent mal gouvernées. La Chine, découpée en sphères d'influences par les nations occidentales, bouillonnait de rancunes et de désordres qui explosèrent dans la révolte des Boxers et, ensuite, dans des échecs gouvernementaux, et des famines d'une importance sans précédent. Il n'en était pas de même au Japon où, malgré l'attachement aux anciennes traditions, le pays était bien lancé sur la voie qui allait le transformer en une grande nation industrielle moderne. Son ascendance grandissante en Orient devait se révéler à l'évidence après la défaite des Russes dans la guerre Russo-nippone.

N'importe laquelle de ces régions du monde pourrait fort bien accueillir les activités Cthulhiennes, en plus de la Grande-Bretagne et de ses colonies (Inde, Afrique du Sud, Egypte, Soudan, et une bonne partie de l'Afrique Orientale). Dans l'Ouest américain, les Investigateurs pourront croiser des Cow-boys, ou des braves et des Hommes-Médecine des tribus indiennes ; en Afrique ce pourrait être des tribus indigènes ; en Extrême-Orient et dans les colonies d'Outre-mer, des Sociétés Secrètes telles que les Tongs, ou même des survivants de clans Ninja. A Londres, même, il y avait abondance d'agents secrets. Anglais ou étrangers, à la solde des autres puissances du Monde, ils espionnaient les Anglais, ou leurs compatriotes en Grande-Bretagne, ou les deux. Des Investigateurs pensant avoir trouvé la trace de l'activité de cultes dangereux pourraient s'apercevoir qu'ils se trouvent face à un banal — mais néanmoins dangereux — réseau d'espions ; l'erreur inverse étant, bien évidemment, possible.

Les armes

Le XIXe siècle a vu nombre d'expérimentations d'armes à feu et autres armements de toutes sortes, particulièrement vers le

milieu du siècle. Beaucoup de ces nouveautés furent des échecs, et elles disparurent, mais d'autres — telles que la mitrailleuse — furent les précurseurs de l'armement moderne. Certaines armes « exotiques » telles que le Pistolet à aiguille de Dreyse (ainsi appelé en raison de la forme de son percuteur) n'ont pas eu beaucoup d'avenir. Cela dit elles étaient tout de même suffisamment dangereuses.

LES ARMES BLANCHES : La plupart des armes blanches de l'époque Victorienne sont, essentiellement, les mêmes que celles des Années 20. Peu d'armes nouvelles sont ajoutées. La Canne plombée (qui porte aussi les noms de « Life-preserver », Assommoir, ou « Billy » lorsqu'elle est utilisée par les policiers, etc.) était d'un usage largement répandu parmi les criminels de l'époque. Très comparable au gourdin, ou à la masse — dans ses effets — elle était utilisée pour assommer les victimes. Elle ne peut être utilisée que pour les attaques visant à assommer l'adversaire (le plonger dans l'inconscience) — voir ci-dessous.

Le Garot, ou Corde d'Etranglement, avait aussi la faveur des criminels Victoriens. Cette arme consistait, généralement, en un simple morceau de corde, parfois il s'agissait d'une longueur de fil. Il était glissé autour du cou de la victime, de derrière, et tiré ensuite pour amener la victime à la merci de l'agresseur, ou pour la tuer. Traiter cela comme les Dommages par Strangulation de **L'Appel de Cthulhu**, mais la Compétence Garot est utilisée au lieu de Lutte. De plus, la victime n'a aucune chance de se libérer en réussissant un Jet de Résistance FOR/FOR. Si la victime est consciente de la présence de son agresseur et tente d'éviter que le Garot encercle son cou, il convient de réduire de moitié le % de Chance qu'a l'agresseur de porter cette Attaque par Garot.

La Canne-Epée, comme l'Assommoir, était en vogue à l'époque Victorienne. Généralement, cet instrument était composé d'une canne de bois servant de fourreau à une fine lame d'épée. Toutefois, certaines de ces armes étaient conçues pour faire jaillir la lame au bout de la canne lorsque l'on tournait la poignée. Traiter ces lames comme des fleurets tranchants.

A l'époque Victorienne, on utilisait encore la lance de cavalerie (on en utilisa même lors de la Première Guerre Mondiale). Des Investigateurs visitants les pays Boers ou Ashanti pourraient espérer en voir, utilisées sur les champs de bataille, par l'Armée Britannique. A pied, on la traitera comme une lance ordinaire. Si l'attaquant est à cheval, elle lui confère un Bonus de 6 points à la DEX (pour ce qui est de frapper le premier dans un combat) et elle inflige des dommages sensiblement plus élevés.

ASSOMMER QUELQU'UN INSTANTANÉMENT

(Ceci constitue une addition officielle aux Règles de **L'Appel de Cthulhu**).

Dans **L'Appel de Cthulhu**, pour assommer quelqu'un intentionnellement et instantanément, au lieu de lui infliger des dommages, il suffit que l'attaquant déclare cette intention avant d'effectuer le Jet qui détermine le succès de son Attaque. Ces Attaques de type « Assommantes » ne peuvent être réalisées qu'au moyen d'armes contondantes, de Coups de Poings, de Coups de Pieds, de Coups de Tête, et par des dommages résultants de techniques de Lutte. Ce type d'Attaque est inefficace contre les Monstres ; seuls les humains y sont sensibles, encore que certains monstres tels que les Profonds ou les Goules et autres descendants d'humains soient affectés.

Comparer, sur la table de Résistance, les dommages infligés au nombre de Points de Vie actuel de la victime. Si les Dommages l'emportent sur les Points de Vie, la victime est assommée et le reste pendant plusieurs minutes. Les Premiers Soins réveillent la victime immédiatement. Cette forme d'Attaque inflige des Dommages véritables, en quantité égale au tiers (arrondi au-dessous) du Jet de Dommage effectué.

ARMES DE POING : Au cours de la période qui nous intéresse, les Armes de Poing étaient principalement constituées de révolvers. En 1893, le premier pistolet automatique pratique était né avec le lancement du pistolet à auto-chargement de Hugo Brochard. L'idée fut reprise en 1896, quand le pistolet automatique Mauser 7,65 mm fut plus largement diffusé. Mais, même alors, le révolver restait l'arme de poing la plus facilement et la plus largement accessible. Il y avait une grande variété de révolvers et les armes de gros calibre était plus populaires. Des modèles étaient disponibles dans les calibres .38, .41, .44, .45. Le calibre .41 constitue la seule nouveauté effective, qu'il convient d'introduire dans le jeu. Le calibre .44 fonctionne de façon identique au cal. .45, mais les balles ne sont pas interchangeables. Les petites armes étaient assez peu courantes, et considérées comme des armes de dames, transportées généralement dans les sacs des représentantes du beau sexe. En fait les calibres inférieurs à .32 étaient pratiquement inconnus. Les marques de révolvers populaires en Grande-Bretagne étaient Adams et Webley. C'est d'ailleurs cette dernière (avec son calibre .455 — traiter comme .45) qui fournissait les armes de service de l'Armée Britannique. En Amérique, le Colt .45 restait le plus apprécié, comme un peu partout dans le Monde ; à tel point que la Marine Britannique l'avait adopté, de préférence aux armes de fabrication Anglaise. Tous les automatiques disponibles dans les années 1890 étaient de petit calibre (7,65) (pour toutes, l'enrayement se produit sur un Jet de 96-00 au Jet d'Attaque).

Les revolvers des années 1890 étaient trop volumineux pour pouvoir être dissimulés sur soi, mais les Derringers étaient assez courants. On pouvait les dissimuler dans une poche, un sac à main, un holster caché dans la botte, une ceinture (jarretière pour les dames), un chapeau, etc. Généralement, les Derringers étaient des modèles à un ou deux coups, mais les quatre-coups existaient. Il était nécessaire de déplacer le percuteur d'une chambre à l'autre — aussi n'est-il possible de tirer qu'une fois par round avec cette arme. Les Derringers étaient livrés sous différentes tailles : .22, .32, .41, .44, et .45. Si un Investigateurs souhaite porter une arme dissimulée sur lui, le choix logique sera celui du Derringer.

FUSILS : Les fusils des années 1890 étaient souvent à répétition, soit du type magasin tubulaire et levier d'armement ; soit du type Chargeur et culasse mobile. Le Système actionné par levier d'armement était très populaire en Amérique ; le fameux Winchester à répétition vient tout de suite à l'esprit. Les fusils utilisant ce système de levier d'armement (« lever-action ») sont sensiblement plus légers et l'armement se fait plus rapidement. Généralement ils sont d'un calibre légèrement plus gros, avec une charge plus faible.

L'Armée Britannique utilisait le Lee-Methford, à culasse mobile (« Bolt-action ») jusqu'en 1895, moment où il fût remplacé par le Lee Enfield. Le fameux Mauser, allemand, fit son apparition en 1898 et il fût utilisé avec efficacité par les Boers, en Afrique du Sud. Toutes ces armes agissent de la même manière que le fusil .30-06 décrit dans la règle de **l'Appel de Cthulhu**. Les fusils semi-automatiques étaient encore loin dans le futur.

Bien que presque tous les fusils de l'époque aient été de calibre .22 ou .30, il n'était pas rare de voir des fusils de plus gros calibre, utilisés généralement pour la chasse ou pour le sport. Il s'agissait d'armes lourdes à un coup, rescapées de l'époque de la Guerre Civile et des Guerres Indiennes. Un fusil à éléphants, et un « Buffalo Rifle » sont présentés ci-dessous. Le fusil à éléphants typique était équipé de deux canons, mais on ne pouvait en tirer qu'avec un seul à la fois.

FUSILS DE CHASSE : Les fusils de chasse de l'époque Victorienne sont essentiellement les mêmes que ceux des années 20 excepté que les fusils à pompe étaient quasi-introuvables. si vos Investigateurs parviennent à en découvrir un, il aura les mêmes risques d'enrayement (96-00) mais il coûtera trois fois plus cher. En plus des calibres 12- et 20-, il n'était pas rare de trouver des énormes calibres : 10- et 8- quoique ce dernier ait été un peu moins courant. Ces énormes fusils de chasse sont à double canon, ou même à simple canon, à un coup.

ARMES AUTOMATIQUES - MITRAILLEUSES : La première véritable mitrailleuse (en dehors de ces lourdes armes à manivelles du type de la Gatling) fut inventée par l'Américain Hiram Maxim en 1884, et adoptée par l'Armée Britannique en 1891. Le principe utilisé dans la « Maxim »

NOUVELLES ARMES BLANCHES

Armes	Dommages	Chance de base	Points de Vie
Canne plombée	1D8	40 % *	4
Canne-épée **	1D8	20 %	10
Lance de Cavalerie **	1D8 + 1 + 1D6 ***	10 %	15
Garot	Strangulation	15 %	1

* Attaques « assommantes » seulement
** Susceptible d'empaler
*** Attaques à cheval

NOUVELLES ARMES A FEU

Armes	Tirs/round	Dommages	Base de chance	Portée de base	Points de Vie
Revolver cal .41	1	1D10	20 %	15 m	10
Derringer	1	suivant cal.	20 %	5 m	4
Fusil « à levier »	1	2D6	10 %	50 m	8
« Buffalo Rifle »	1	3D6	10 %	100 m	15
Fusil à éléphants	1	3D6 + 3	10 %	100 m	12

est le même que celui des armes automatiques modernes. En fait, la Maxim, avec quelques modifications, est restée largement en usage jusque dans les années 20. Les lourds engins du type Gatling ont été déployés par les troupes coloniales de l'Armée Britannique jusqu'en 1895 ; et certaines nations les employaient encore au XX[e] siècle. Il n'est pas recommandé que les Investigateurs puissent avoir accès aux mitrailleuses à cette époque. Les pistolets-mitrailleurs ne seront pratiquement pas disponibles avant deux décades.

EXPLOSIFS : La dynamite, et des bombes à amorce primitives étaient disponibles. La grenade à main ne l'était pas, elle n'apparut qu'au cours de la Première Guerre Mondiale. Les Investigateurs qui voudraient se procurer de la dynamite ou des bombes feraient mieux d'avoir d'excellentes raisons d'en rechercher. Les années 1880 et 1890 ont eu leur lot de terrorisme ; à Londres avec les « Dynamiters » (ou aux Etats-Unis avec les Anarchistes), et Scotland Yard (comme la Police Américaine) réagira rapidement si des étrangers achètent de la dynamite.

L'Angleterre dans les années 1890

Toutes les informations nécessaires aux Maîtres de Jeu qui dirigent une campagne dans l'Angleterre des années 1890.

Repères Historiques

Ce chapitre présente les événements notables qui se sont déroulés dans les années 90 et dans la décade qui les ont précédées. D'autres événements, de 1890 à 1930, figurent dans le **Guide des Années 20.**

1880 : La Poste Anglaise admet le Colis Postal. Edison, aux U.S.A., et J.W. Swan, en Angleterre déposent, indépendamment, les brevets des premiers systèmes pratiques d'éclairage électrique. Premières représentations de « **Pirates of Penzance** » (Les Pirates de Penzance), par Gilbert & Sullivan. Lord Beaconsfield (Disraeli) démissionne de son poste de Premier Ministre, William E. Gladstone lui succède. Le premier Annuaire Téléphonique est édité par la Cie Londonienne du Téléphone. Au Transwal, la République des Boers déclare son indépendance de la Grande-Bretagne. On découvre que la Malaria est liée à un parasite du sang. Le bacille de la fièvre Typhoïde est identifié. Robert Koch découvre le vaccin de l'Anthrax. Le premier message téléphonique est transmis par Alexandre Graham Bell. La première reproduction photographique est imprimée dans un journal. Bataille de Maïwand au cours de la Guerre Afghane. Charles Bradlaugne, membre athée du Parlement refuse de prêter serment et perd son siège.

1881 : La flagellation est abolie dans l'Armée et la Marine Britannique. Les Boers battent les forces Britanniques en Afrique du Sud. La Grande-Bretagne reconnaît l'indépendance de la République des Boers. Le Muséum d'Histoire Naturelle (*Natural History Museum*) de Londres ouvre ses portes dans South Kensington. Mort de Disraeli. Alexandre II, Tsar de Russie est assassiné. Le Président US James A. Garfield est assassiné. Ouverture du *Savoy Theatre* de Londres : premier bâtiment public éclairé à l'électricité. Découverte d'un sérum efficace contre le Choléra. Début des « Disparitions » dans les quartiers Est de Londres. L'association américaine de la Croix Rouge est fondée. Dépôt du brevet du premier rouleau de pellicule photographique.

1882 : Invention d'un moteur à essence à combustion interne. Début de l'éclairage électrique de Londres. Etablissement de la Chambre de Commerce de Londres. La flotte britannique bombarde Alexandrie, en Egypte. Les troupes Britanniques battent les Nationalistes Egyptiens et occupent le Caire ; le contrôle conjoint de l'Egypte par la France et la Grande-Bretagne est aboli. Découverte du bacille de la Tuberculose. Invention du ventilateur électrique. Le médecin viennois Josef Breuer, un collègue de Freud, explore la Psychanalyse. Tournée d'Oscar Wilde en Amérique du Nord.

1883 : Explosion du Krakatoa, près de Java. Invention de la Mitrailleuse « Maxim ». Les forces Anglo-Egyptiennes sont exterminées par Mahdi, au Soudan. Début d'une pandémie de Choléra. La première des quatre parties de « **Also Sprach Zarathustra** », (« Ainsi parlait Zarathoustra ») de

Nietzsche est publiée en Allemagne. Décès de Karl Marx. Un incendie détruit totalement le Magasin Harrod's de Londres. Aux U.S.A., du lait malté est produit, pour la première fois. Les « *Dynamiters* » frappent près de Whitehall, siège de l'Administration. **Treasure Island** (L'Ile au Trésor), de R.L. Stevenson est publiée. La Grande-Bretagne établit son contrôle de l'Egypte.

1884 Brevet d'invention de la Linotype. On découvre de l'or au Transwal. Parti au secours de 2 500 femmes, enfants et blessés réfugiés dans la ville, le Général Anglais Gordon est piégé dans Khartoum par Mahdi. Ouverture de la première ligne de Chemin de fer souterrain, dans les profondeurs de Londres. Invention de la première turbine à vapeur en enceinte close. En médecine, les propriétés anesthésiantes de la cocaïne sont découvertes. La *Fabian Society* socialiste est fondée à Londres. Invention du stylographe. Les « Dynamiters » frappent *Old Scotland Yard*. Le phonographe est breveté. La France présente la Statue de la Liberté aux U.S.A.

1885 Chute de Karthoum, Mahdi est vainqueur, le Général Gordon et ses forces sont massacrés. Première mondiale : un véhicule propulsé par un moteur à essence atteint la vitesse de 13,5 km/h. Le premier système d'identification par les empreintes digitales est mis au point. Pasteur met au point le vaccin anti-rabique. Première de « **The Mikado** » (Le Mikado) de Gilbert & Sullivan au *Savoy* de Londres. Gladstone est remplacé par le Marquis de Salisbury, au poste de Premier Ministre. Brevet de « Montagnes Russes ». Invention de la Machine à Dicter. **Das Kapital** (Le Capital) (Vol. 2) de Karl Marx est publié. Première session du Congrès National Indien.

1886 : La Grande-Bretagne annexe la Birmanie. Ruée vers l'or au Transvaal, en Afrique du Sud. « **Das Kapital** » est publié en Anglais. Coca Cola apparaît sur le marché. Le « Dr Pepper » est lancé aux U.S.A. La *Home Rule* (Autonomie) Irlandaise est présentée au Parlement par Gladstone. **Strange Case of Dr Jekyll & Mr. Hide** (L'Etrange Cas du Dr Jekyll et Mr. Hide), de R.L. Stevenson est publié. Brevet d'invention du Ruban de Machine à Ecrire. Aux Etats-Unis, Géronimo est capturé. Le Smoking apparaît.

1887 : Le premier Tour du Monde à bicyclette s'achève à San Francisco. Le cercueil de Abe Lincoln est ouvert pour s'assurer que le corps est toujours présent (C'était le cas). La Grande-Bretagne annexe le Zoulouland. Les LLOYD's de Londres signent leur première police d'assurance non-maritime. L'Esperanto est inventé. La première histoire de Sherlock Holmes : **A study in Scarlet** (L'Etude en Rouge) est publiée dans le *Beeton's Christmas Annual*. Jubilée d'Or de la Reine Victoria.

1888 : Le Kaiser Wilhelm II commence son règne sur l'Allemagne. La Grande-Bretagne établit son protectorat sur le Sarawak et le Nord de Bornéo. Nikola Tesla développe le moteur électrique à courant alternatif. Le Premier Appareil Photo Kodak apparaît sur le marché. Brevet de Pneumatiques pour bicyclettes. Première publication de *National Geographic*. **The Book of Thousand Nights and One Night** de Richard Burton est publié. Jack L'Eventreur terrorise Londres.

1889 La Compagnie Britannique d'Afrique du Sud de Cecil Rhodes (la « *Chartered* ») obtient le privilège Royal. L'Armée Britannique adopte la mitrailleuse « Maxim ». La Cordite, un explosif sans fumée, est brevetée. Le scandale de Cleveland Street, qui concerne une « Maison de Rendez-vous » pour homosexuels, implique à la fois le Prince de Galles et le Duc de Clarence. Début de la pandémie mondiale de Grippe. Nellie Bly, reporter, entame un voyage autour du Monde pour tenter de battre le record établi à 58 jours par Phileas Fog de Jules Verne. A Paris, les travaux d'édification de la Tour Eiffel s'achèvent.

1890 : Ouverture de la première ligne de métro électrique. Première exécution par électrocution. Cecil Rhodes devient Premier Ministre de la colonie du Cap. Les fossiles de l'Homme de Java sont découverts à Java. La Grande-Bretagne établit le protectorat de Zanzibar. La bataille de *Wounded Knee* met fin aux Guerres Indiennes, aux U.S.A., avec le massacre de 350 Sioux. Le premier volume de **the Golden Bough** de James Frazer est publié (les 15 autres le seront au cours des 25 années suivantes). Bismark est démis de son poste de Premier Ministre, en Allemagne. Les « Disparitions » de Londres cessent aussi mystérieusement qu'elles avaient commencé. Le Beurre de Cacahuètes est inventé.

1891 : La Triple Alliance de l'Allemagne, de l'Autriche et de l'Italie est reconduite pour 12 ans, le Kaiser Wilhelm II ne parvient pas à persuader la Grande-Bretagne de s'y joindre. Entente Franco-Russe. Inauguration de New Scotland Yard : ce sera le nouveau siège du *Criminal Investigation Department* (Service d'Enquêtes Criminelles) de la *Metropolitain Police Force*. Témoignant dans un procès en diffamation, le Prince de Galles avoue jouer de grosses sommes au bacarat. **Picture of Dorian Gray** (Le portrait de Dorian Gray), de Oscar Wilde est publié. **Les Aventures de Sherlock Holmes** commencent à être publiées dans le magazine *Strand*. La fermeture à glissière est inventée. L'éducation publique gratuite est établie en Angleterre.

1892 : Diesel dépose le brevet de son moteur à combustion interne. Introduction du premier Commutateur Téléphonique automatique. Chute du Ministère Salisbury après 6 ans. Gladstone devient Premier Ministre pour la quatrième et dernière fois. Le Chemin de Fer qui relie le Cap à Johannesbourg est achevé. Les frères Dalton sont tués au Kansas. **Lady Windermere's Fan** (L'éventail de Lady Windermere) de Oscar Wilde, est joué au *St James Theatre* de Londres. **Le Casse Noisette**, ballet-féerie de Tchaïkovsky est présenté à Saint-Petersbourg. Le premier tracteur à essence opérationnel est produit aux U.S.A. Des explosions inexpliquées se produisent dans la Manche [illegible] pendant plusieurs années sans [illegible] jamais trouvée. Naissance de J.R.R. Tolkien.

1893 : Le Parti Travailliste indépendant est fondé en Grande-Bretagne. Signature de l'Alliance Franco-Russe. La révolte contre la Compagnie d'Afrique du Sud à Matabele, est réprimée par les mitrailleuses. La *Home Rule* Irlandaise, admise par la Chambre des Communes, est rejetée par la Chambre des Lords. Le Souaziland est annexé par le Transvaal. Henri Ford construit sa première voiture. Le *Imperial Institute* est fondé dans South Kensington, Londres. Lady Margaret Scott gagne, pour la première fois, le Championnat de Golf d'Angleterre. Le crash du Marché des Titres de Wall Street est la cause de 4 années de crise aux U.S.A. Première mondiale d'une opération à cœur ouvert, réalisée à Chicago. Joseph Pulitzer installe la première Rotative quadrichromique à New York. La première Grande Roue du monde est installée dans un parc d'attraction de Chicago. Dans le Massachussetts, ouverture du procès de Lizzie Borden. La troisième Guerre Ashanti débute en Afrique Occidentale. Hugo Brochardt développe le premier pistolet à auto-chargement.

1894 : Le quatrième ministère de Gladstone arrive à son terme et il est remplacé au poste de Premier Ministre par Archibald Philip Primrose issu, lui aussi, du Parti Libéral. Un traité commercial Russo-Germanique est signé. Le Capitaine Richard Dreyfus, de l'Armée Française est accusé d'avoir livré des secrets militaires à l'Allemagne, il est condamné à la déportation en Guyane. Décès de Robert Louis Stevenson. **The Jungle Book** (Le Livre de la Jungle) de R. Kipling est publié. Le *Tower Bridge* est ouvert à la circulation. Un décret de la ville de Londres limite à 50 m la hauteur des immeubles après que la vue de la Reine, depuis le Palais, a été perturbée par une nouvelle construction. Le navire Britannique *Kowshing* est coulé par les Japonais alors qu'il transportait des troupes chinoises en Corée. La Corée et le Japon déclarent la guerre à la Chine et battent les Chinois à Port Arthur. La Grande-Bretagne propose aux autres nations d'intervenir en Extrême Orient mais le projet est refusé par Berlin et Washington. Des chimistes Ecossais découvrent un gaz inerte : l'Argon. Découverte du bacille de la Peste Bubonique. Ouverture de la première ligne de chemin de fer à travers les Andes, en Amérique du Sud. Ouverture du Canal de Navigation de Manchester qui joint Manchester à la Mersey. Le *Evening News*, journal conservateur

de Londres, est réorganisé par son nouveau propriétaire. Publication de **The Prisoner of Zenda** (Le Prisonnier de Zenda), de Anthony Hope. Début de la publication du **Yellow Book** ; à l'âge de 22 ans, l'artiste londonnien Aubrey Vincent Beardsley en sera le chroniqueur artistique. Le premier *Penny Bazaar* d'Angleterre ouvre ses portes à Manchester. Harrod's de Londres inaugure un nouvel horaire de fermeture : 19 h. Le premier salon de thé londonnien J. Lyon's ouvre ses portes à Picadilly. Premier Copyright appliqué à une œuvre cinématographique. Des lueurs étranges, flottant à la surface de Mars, sont observées.

1895 : La défaite chinoise met fin à la guerre Sino-Japonaise. Roentgen découvre les Rayons X. Début du troisième ministère de Salisbury, qui s'achèvera en 1902. Les territoires de la Compagnie Britannique d'Afrique du Sud situés au sud du Zambèze prennent le nom de Rhodésie, en l'honneur de Cecil Rhodes. La Grande-Bretagne annexe les Iles Tonga. L'automobile *Lanchester* est lancée ; il s'agit de la première automobile 4 roues à essence d'Angleterre. La *Fabian Society*, socialiste fonde la *London School of Economics*. Marconi explore la Télégraphie Sans Fil (toutefois, près d'un siècle plus tard, il est admis que Tesla lui a ravi la primeur dans ce domaine). Publication de **The Time Machine** (La machine à explorer le Temps) de H.G. Wells. Eastman-Kodak lance l'appareil *Pocket Kodak* sur le marché. **The Importance of Being Earnest** (De l'Importance d'Etre Constant) de O. Wilde est jouée au St James Theatre. Oscar Wilde poursuit le Marquis de Queensbury en diffamation à cause de la campagne publique qui accusait l'écrivain, d'homosexualité, le procès se termine par la condamnation de Wilde à deux années de prison, pour offense à la Morale. Première présentation commerciale d'un film, sur un écran. Le Gouvernement crée le *Britain's National Trust*, pourvu de fonds publiques destinés à la préservation des manoirs, parcs et jardins. La bactérie responsable du Botulisme est isolée. Publication du Troisième volume du Capital de Karl Marx. Sigmund Freud commence à développer les bases de la Psychanalyse scientifique. Invention de la caméra. Le rasoir de sécurité est inventé. Joshua Slocum termine le premier tour du monde nautique en solitaire.

1896 : Cecil Rhodes démissionne de son poste de Premier Ministre de la colonie du Cap. Les forces Britanniques emprisonnent le Roi Ashanti lors de la quatrième guerre Ashanti. Nouveaux soulèvements tribaux en Rhodésie. Sous les ordres du Général Anglais Kitchener, les forces anglo-égyptiennes entament la reconquête du Soudan. La Radioactivité est découverte dans le Radium. Le pathologiste Almroth E. Wright est à l'origine du vaccin anti-typhoïde. Premier vol d'une machine aérienne à propulsion mécanique — à vapeur — par un astronome américain : Samuel Pierpont Langley. La *Wireless Telegraph Co* de Marconi établit la première installation Sans-Fil permanente, au monde, sur l'Ile de Wight. Le *London Daily Mail* est fondé ; pour un demi-penny, ce nouveau journal du matin offre les nouvelles sous forme condensée. La Galerie Nationale des Portraits de Londres déménage pour s'installer définitivement à Westminster. A Frankfort, première présentation de **Also Sprach Zarathustra** (Ainsi parlait Zaratoustra) de Strauss. Les Jeux olympiques renaissent en Grèce. Ouverture du *Cecil Hotel* de Londres, le plus grand de la ville. Le prix du blé, dans le monde entier, grimpe à cause de la mauvaise récolte en Inde. Visites à Paris et à Londres du Tsar Nicholas II. Le dernier opéra comique de Gilbert & Sullivan, **the Grand Duke**, est présenté au Savoy. Fondation du *royal Victorian Order* (l'Ordre Royal de Victoria). Le réchaud électrique est inventé.

1897 : La Reine Victoria célèbre son Jubilée de Diamant. On découvre que l'électron est une partie de l'atome. Le médecin anglais Ronald Ross accuse le moustique anophèle d'être le vecteur de la Malaria. Les îles Hawaii sont annexées par les U.S.A. A Londres : fondation du *Royal Automobile Club*. Marc Twain est à Londres, dans le cadre d'un cycle mondial de conférences. Le *New York Journal* de William Randolph Hearst lance la technique du journalisme à sensations. Premières impressions de demi-teintes dans les journaux. Lancement de la composition Monotype (en caractères mobiles). Publications : **The Invisible Man** (L'Homme Invisible) de H.G. Wells, **Captains Courageous** (Capitaines Courageux) de Rudyard Kipling, et **Dracula** de Bram Stoker. Les Britanniques commencent à s'adonner à la coutume du Lunch au détriment du traditionnel Breakfast anglais à base de harengs fumés, rôtis de bœuf, saucisses, bacon, porridge, kidneys, etc. Lord Kevin étudie les rayons cathodiques. Une grave famine sévit en Inde. Les *Dynamiters* cessent leurs activités. La législation salariale des travailleurs manuels est appliquée en Grande-Bretagne.

1898 : L'explosion du Cuirassé *Maine*, dans la rade de La Havanne marque le début de la guerre hispano-américaine pendant laquelle on verra des épisodes tels que la charge de Cavaliers de Roosvelt sur la colline de San Juan et la défaite des forces Espagnoles par le Commodore Dewey dans la bataille de la Baie de Manille, aux Philippines. Au cours de la bataille de Omdurman, au Soudan, les forces du général Anglais Kitchener viennent à bout du Calife et de ses Derviches. Les Anglais forcent les Français à évacuer le territoire Egyptien. L'Impératrice Elisabeth d'Autriche est assassinée, à Genève, par un anarchiste Italien. Le nouveau procès du Capitaine Dreyfus révèle que la fausse accusation dont il avait été victime, s'inscrivait dans un complot anti-sémite ; toutefois, il ne sera relaché qu'en 1906. Pierre et Marie Curie isolent le premier élément radio-actif : le Radium. L'Heroïne est lancée, sous cette appellation commerciale, comme anti-tussif dérivé de l'opium. La peste bubonique sévit en Chine et en Inde. Brevet du premier système d'enregistrement magnétique sans fil au monde : le *Telegraphone*. Publication de **The War of the Worlds** (La Guerre des Mondes) de H.G. Wells. Décès de Lewis Caroll. Première photographie en éclairage artificiel. Stanislavski fonde le Théâtre d'Art de Moscou et l'école « méthodique » de comédie. Ouverture du nouveau *Claridge's Hotel*, à Londres. Lancement de *Pepsi-Cola*, aux U.S.A. Mort de Gladstone. Le Comte allemand Ferdinand Von Zeppelin entame la construction de son premier Dirigeable. En chine, formation de la Société Secrète des Boxers, à vocation xénophobe. Premier test réussi d'un *Hydrofoil*. Le « *Mickey Finn* » est inventé et vendu par un tenancier de bar de Chicago : M. Mickey Finn ; la recette lui vient d'un soi-disant sorcier Vaudou.

1899 : Début de la Guerre des Boers, en Afrique du Sud, avec plusieurs défaites britanniques. Les Ashanti d'Afrique Occidentale, organisent leurs derniers soulèvements contre les Anglais. Début d'une pandémie mondiale de choléra. L'Aspirine, anti douleurs, est perfectionnée. **The Amateur Cracksman** de William Hornung est publié, il met en scène le Gentleman-cambrioleur, A.J. Raffles. Ouverture du *Carlton House Hotel* de Londres. Le Conseil Municipal de Londres est installé. Rutherford découvre les Rayons Alpha et Beta. L'Empereur William II visite l'Angleterre. Convention anglo-égyptienne au Soudan. Dreyfus obtient le pardon présidentiel, qui ordonne sa libération.

1900 : La guerre des Boers continue en Afrique du Sud, la Grande-Bretagne prend l'avantage. La Révolte des Boxers secoue la Chine. Le physicien Allemand Planck développe la Théorie des Quanta. Les *Lois Fondamentales de la Génétique* (Lois de Mendel) sont, maintenant, reconnues et acceptées. L'archéologue Anglais Arthur John Evans met à jour, en Crète, le Palais de Cnossos. Le rôle des moustiques dans la transmission du virus de la Fièvre Jaune est démontré. Le premier autobus — à essence — entre en service. Ouverture du chemin de fer Trans-Sibérien. L'U.S. Navy achète son premier sous-marin moderne, le *Holland*. Le Comte Von Zeppelin lance le premier dirigeable à structure rigide. Lancement du premier appareil photo Brownie. *Le Daily Express* est fondé. Houdini exécute une évasion de Scotland Yard, il devient la principale attraction de l'*Alhambra Theatre*. Les bouteilles de lait sont introduites en Angleterre, réservées au lait pasteurisé. Mort de Oscar Wilde. Les premiers revolvers *Browning* sont manufacturés. Freud rédige **L'interprétation des rêves**. *Le Labour Parti* (Parti travailliste) est fondé.

1901 : Décès de la Reine Victoria. Edward VII lui succède, ce qui met fin à l'ère Victorienne.

Biographies

De nombreuses personnalités remarquables ont vécu dans l'Angleterre Victorienne. Certains de ces personnages peuvent présenter suffisamment d'intérêt pour être introduits dans le jeu en qualité de Personnages non-joueurs. Les Gardiens pourront aussi trouver d'autres personnalités de l'époque dans le Guides des Années 20

BURTON, SIR RICHARD FRANCIS : (1821-1890). Célèbre explorateur Anglais, Orientaliste et auteur, Burton a mené des explorations dans le continent Africain, et au Moyen-Orient. Ses années dans l'Armée lui ont fait passer sept ans en Inde et lui ont fait connaître la Guerre de Crimée. Au sein du corps diplomatique de l'Empire Britannique, il a visité le Brésil, Damas et Trieste. Maîtrisant plusieurs langages orientaux, Burton, déguisé en pèlerin Afghan, a été l'un des premiers européens à entrer dans les cités musulmanes sacrées de Médine et de La Mecque (1853). En compagnie d'un de ses compatriotes, John Speke, il découvrit le lac Tanganyka, en 1858. Anobli en 1886, en récompense de ses exploits, Burton est plus connu pour sa traduction : **The Arabian Nights.** Il rédigea nombre d'autres notes de voyages. Il mourut à Trieste, Italie en 1890, c'est dans cette ville qu'il avait été diplomate jusqu'en 1872

CARROLL, LEWIS : (1832-1898). Charles Lutwidge Dodgson, logicien, mathématicien, photographe et romancier utilisa le pseudonyme de Lewis Carroll pour présenter ses récits : **Alice in Wonderland** (Alice au Pays des Merveilles) et **Through the Looking Glass** (De l'Autre Côté du Miroir). Dodgson était aussi diacre dans l'Eglise d'Angleterre, et conférencier en Mathématiques à *Christ Church*, Oxford, mais ce sont ses livres qui ont le plus contribué à sa gloire (au moment de sa mort, ils étaient les plus populaires des livres pour enfants de toute l'Angleterre). Il aimait à s'entourer d'enfants, et leur racontait des histoires extraordinaires. Alice est issue d'une de ces histoires qui fascinaient ses jeunes amis(ies) — et en particulier une certaine Alice Liddell. Elle naquit dans l'imagination du révérend Dodgson, un jour de 1862, lors d'une promenade en bateau sur l'Isis. Ses derniers ouvrages **Curiosa Mathematica** (Curiosités Mathématiques) et **Sylvie et Bruno**, furent rédigés entre 1889 et 1893. Le premier reflétait l'amour de Dodgson pour les Mathématiques, le second est un essai infructueux pour recréer ce qu'il avait accompli avec l'histoire d'Alice. Il s'éteignit le 14 janvier 1898 à Guilford, Surrey, des suites d'une grippe.

DISRAELI, BENJAMIN, — Premier comte de Beaconsfield (1804-1881). Premier Ministre de Grande-Bretagne à deux reprises, Disraeli — favori de la Reine Victoria — fut l'un des politiciens les plus importants de l'ère Victorienne. Plus que tout autre, il bénéficiait de la confiance de la Reine. Son administration arriva à son terme en 1880 lorsque Gladstone et les Libéraux arrivèrent au pouvoir. Disraeli fut aussi l'auteur de plusieurs traités de politique, de romans et de satires. Il était l'un des piliers du parti Conservateur, ainsi qu'un brillant diplomate et un impérialiste convaincu. C'est lui qui, en 1876, créa le titre d'Impératrice des Indes pour Victoria. La Reine l'éleva à la pairie et lui conféra le titre de *Earl* (Comte) de Beaconsfield, cette même année, en remerciements des services rendus. Il mourut en 1881, mais son influence continua à se faire sentir jusqu'à la fin du règne de la Reine Victoria.

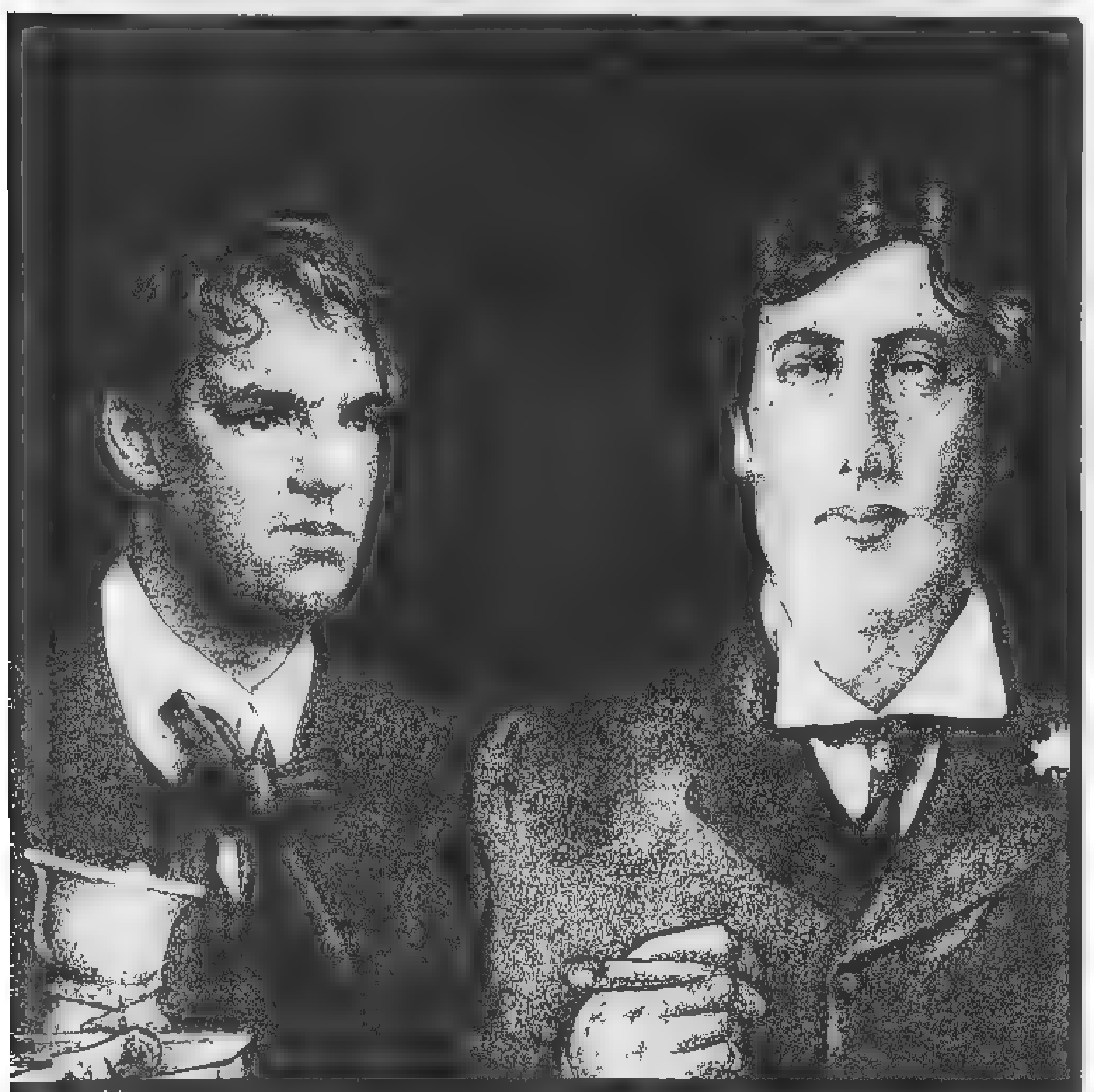
DOYLE, SIR ARTHUR CONAN : (1859-1930). — On se souvient du Docteur (plus tard *Sir*) Arthur Conan Doyle comme l'auteur des histoires de Sherlock Holmes, mais une autre partie de son œuvre est beaucoup moins connue. Il a aussi écrit d'excellents romans historiques, ainsi que des récits d'Aventure, d'Horreur et de Science-Fiction et en particulier **The Lost World** (Le Monde Perdu). Doyle a étudié la médecine à l'Université d'Edimbourg et il ne commença à écrire que pour tromper son ennui, dans son cabinet où il attendait les patients. Il pratiqua la médecine jusqu'en 1891, moment où il choisit de consacrer son temps à l'écriture, activité plus lucrative. Intellectuellement Doyle partageait avec son héros-détective, l'amour de l'activité mentale et de la justice accompie. En plusieurs occasions, il consacra son temps et son argent à innocenter des malheureux injustement accusés de crimes. Physiquement et en ce qui concerne le tempérament, il s'apparentait plutôt au Dr Watson, un robuste Anglais, très conventionnel. Il a toujours considéré les histoires de son détective vedette comme une occupation mineure, une activité de délassement au milieu de son travail « plus important » sur les romans historiques. Il est devenu Chevalier en 1902, en récompense de ses efforts dans la guerre des Boers, qu'il vécut en qualité de médecin. Après la mort de son fils



(au cours de la première guerre mondiale) il se tourna vers la spiritualité dont il devint l'un des écrivains les plus éminents jusqu'à sa mort en 1930.

D'OYLY CARTE, RICHARD (1844-1901). Londonnien de naissance, l'imprésario Richard D'Oyly Carte a contribué à attirer l'attention du Théâtre Britannique sur des personnalités telles que Oscar Wilde — dont il fut le « manager » dans les années 70, ou Gilbert & Sullivan — dont il promut les opérettes de 1881 à 1896 et dont il produisit les opéras comiques au Savoy Theatre construit spécialement à cet usage. Sous D'Oyly Carte, le Savoy Theatre — le premier au monde à être conçu pour bénéficier d'un éclairage électrique — était connu pour la haute qualité de ses comédiens et de ses productions, et c'est à D'Oyly Carte qu'on reconnaît le mérite d'avoir élevé considérablement les standards de qualité du Théâtre Anglais.

GILBERT (Sir William Schwenk, dit) & **SULLIVAN** (Sir Arthur Seymour, dit) · (1836-1911) et (1842-1900). Respectivement Dramaturge et Compositeur de musique, ils se rencontrèrent en 1871 après avoir obtenu, individuellement, de médiocres succès. Leur association dura 25 ans, et elle créa 14 opéras comiques qui sont le type même du Style Anglais dans ce domaine. Parmi ces œuvres on trouve : **H.M.S. Pinafore** (1878), **The Pirates of Penzance** (Les Pirates de Penzance



De gauche à droite : H. G. Wells, W. B. Yeats, et Oscar Wilde.

— 1879), **The Mikado** (Le Mikado — 1885), **The Yeomen of the Guard** (Le Vieux Soldat de la Garde — 1888) et **The Gondoliers** (Les Gondoliers — 1889). Ces œuvres, produites par D'Oyly Carte au Savoy Theatre (d'où leur nom générique de « *Savoy Operas* ») connurent un succès mondial. Après **The Gondoliers** ils se disputèrent pour des questions d'affaires, et ne collaborèrent plus jusqu'en 1893. Leur dernière œuvre commune : **The Grand Duc** (1896) n'est pas comparable avec leurs productions antérieures, comme le dirent les critiques de l'époque. Parmi les œuvres — en solo — de Sullivan on trouve : « **Onward Christian Soldiers** » (En Avant Soldats du Christ), et un grand opéra : **Ivanhoe** (1891). Sullivan mourut en 1900. Gilbert travailla avec d'autres compositeurs jusqu'à sa mort en 1911.

GLADSTONE, WILLIAM : (1809-1898). — Quatre fois Premier Ministre d'Angleterre, on se souvient de Gladstone comme du plus grand Libéral de l'Ere Victorienne. Elu au parlement pour la première fois en 1832, en tant que membre du Parti *Tory*, il finit par changer de point de vue et embrassa les doctrines libérales jusqu'à se joindre au Parti Libéral en 1859. Depuis lors il se fit l'avocat des réformes sociales et politiques et tenta d'appliquer ses propres principes de morale stricte à sa Politique intérieure, et extérieure. Ses succès furent souvent limités. Les troisième (1886) et quatrième (1892-94) ministères de Gladstone furent dominés par la croisade qu'il mena en faveur du « *Home Rule* » (« Autonomie ») de l'Irlande, qui conduisit finalement à une scission au sein du Parti Libéral, et à sa démission du poste de Premier Ministre. Quoique la Reine n'ait jamais apprécié l'individu — elle le considérait comme « grossier et vulgaire » (« crass and common ») — Gladstone était le favori du peuple, un époux dévoué, et un lecteur quotidien de la Bible qui pensait fermement que sa religion pouvait apparaître, et être pratiquée, dans la Politique.

HAGGARD, SIR H(enry) RIDER : (1856-1925). — Romancier anglais, Administrateur colonial, technicien des questions agricoles, économiste et juriste, H. Rider Haggard est plus connu pour ses récits mouvementés d'aventures situés en Afrique. Haggard vint pour la première fois en Afrique du Sud, à l'âge de 19 ans, plus tard il siégea au Transvaal comme Président de la Cour Suprême. De retour en Angleterre, en 1885, il se retira dans son domaine de Norfolk et consacra son temps à l'écriture, et à l'agriculture. Il fut également Conseiller auprès du Gouvernement Britannique pour les questions d'Agriculture. Sa carrière d'écrivain à succès est représentative des histoires les plus appréciées dans les cercles littéraires Victoriens. Il a écrit quelques quarante romans. Parmi ces œuvres les plus connues on peut citer : **King's Salomon's Mines** (Les Mines du Roi Salomon — 1885), **She** (She — 1887), **Allan Quatermain** (Allan Quatermain — 1887), **Ayesha, or the Return of She** (Aycha — 1905).

IRVING, SIR HENRY (Sir John Henry Brodribb) : (1838-1905). — Sir Henry Irving est considéré comme celui qui a le plus influencé le Théâtre Anglais de l'Ere Victorienne. Il fit ses débuts de comédien à l'âge de 17 ans, en 1871. Il apparut pour la première fois au *Lyceum Theatre* de Londres, et il y demeura comme acteur pendant les 28 années qui suivirent, dont 21 en tant que directeur et administrateur du théâtre. En 1878, sa troupe fut rejointe par la célèbre actrice anglaise Ellen Terry, qui en fut la vedette féminine jusqu'en 1902. Pour ses propres productions, Irving restaura une bonne partie des textes de Shakespeare, qui avaient été amputés par les producteurs précédents. Ces spectacles étaient célèbres pour leur richesse visuelle. Il devint, en 1895, le premier acteur à être élevé au titre de Chevalier. Ce titre, conféré à Irving, eut pour effet d'élever la profession d'acteur au rang de celles qui étaient considérées comme respectables, aux yeux de la Société. Cette victoire comblait l'une des ambitions de sa vie. Il fut inhumé à l'Abbaye de Westminster.

KELVIN, LORD : **William Thomson, Premier Baron Kelvin de Largs.** (1824-1907). — Lord Kelvin, Mathématicien et Physicien, fut l'un des plus grands enseignants et scientifiques — particulièrement en thermodynamique — de l'Ere Victorienne. Irlandais de naissance, il suivit les cours des Universités de Cambridge et Glasgow. Il fut professeur de 1849 à 1899. En 1848, il proposa l'échelle théorique de températures qui porte son nom. Ses théories, et ses travaux pratiques dans les domaines de l'électricité et du magnétisme ont eu une grande importance dans la télégraphie, autant que dans la physique. Il fut conseiller technique lors de l'implantation des câbles télégraphiques trans-atlantiques en 1857-58 et en 1865-66. Il contribua à la théorie de l'élasticité, et il explora la nature des décharges électriques, le traitement mathématique du magnétisme, et les propriétés électrodynamiques des métaux. Parmi ses inventions, et les améliorations qu'il a apportées aux systèmes existants, on peut citer un appareillage destiné aux sondages sous-marins, un instrument de prédiction du temps, l'analyseur harmonique, ainsi que la refonte du compas de navigation. Kelvin a été nommé Chevalier en 1866, il est devenu Président de la Royal Society en 1890, il a accédé à la Pairie en 1892, avec le titre de Baron, et il reçut l'Ordre du mérite en 1902. Ses travaux en Physique ont aidé à acquérir beaucoup des connaissances du XX[e] siècle en thermodynamique et en Electromagnétisme.

KIPLING, Joseph RUDYARD : (1865-1936). — Poète, romancier et auteur de nombreuses nouvelles, c'est pour cette dernière activité que Rudyard Kipling est le plus connu : on le considère comme l'un des plus grands auteurs Anglais de nouvelles. La plupart de ses histoires se situent en Inde et en Birmanie, sous le règne Britannique. Elles accentuent le patriotisme intense et la destinée impériale de l'Angleterre. Ses poésies sont remarquables par leurs rimes écrites dans l'argot des soldats Britanniques ordinaires. Ses œuvres les plus connues sont : **The Jungle Book** (Le Livre de la Jungle, 1894), **the Second Jungle Book** (Le Second Livre de la Jungle, 1895), **Captains Courageous** (Capitaines Courageux, 1897), et **Kim** (1901). Ses poèmes populaires — « **Gunga Din** », et autres — apparaissent dans le recueil **Barrack-Room Ballads** (Chansons de la Chambrée, 1892). De 1882 à 1889 il fut journaliste et écrivain, travaillant pour les Gazettes Civiles et Militaires de Lahore. Il voyagea, ensuite, à travers l'Asie et les U.S.A. — dont il épousa une ressortissante en 1892 —, et il s'installa, enfin, en Angleterre (en 1903). Il reçut le Prix Nobel de Littérature en 1907 et mourut à Londres en janvier 1936.

MACHEN, ARTHUR : (1863-1947). — H.P. Lovecraft considérait Arthur Machen comme l'un des plus grands écrivains de l'Horreur et du Surnaturel, pourtant il est, maintenant, l'un des auteurs les plus ignorés de l'Ere Victorienne. Machen devint précepteur en 1880, après avoir échoué à l'examen d'entrée au *Royal College of Surgeons* de Londres (« Université » de Chirurgie). Il travailla aussi pour plusieurs éditeurs comme traducteur, correcteur, rédacteur et documentaliste, jusqu'en 1887 moment où l'héritage de son père le rendit économiquement indépendant. Il passa les 34 années suivantes à écrire les histoires pour lesquelles il est plus connu, y compris les classiques de l'horreur : **The Great God Pan** et **The White People.** Machen a souvent affirmé que ses récits d'horreur lui étaient inspirés par son expérience personnelle dans « d'autres domaines de conscience ». C'est en partie à cause de ces expériences qu'il se joignit, en 1900, à l'Ordre Hermétique de la « *Golden Dawn* ». C'est dans une relative obscurité qu'il passa ses années suivantes, ses récits furent oubliés de tous sauf des lecteurs d'histoires d'horreur.

SHAW, GEORGE BERNARD : (1856-1950). Maintenant considéré comme le plus grand auteur Britannique de théâtre depuis Shakespeare, George Bernard Shaw commença sa carrière comme romancier sans succès. Il fut plus apprécié, [illegible] Né à Dublin, il s'installa à Londres, dès 1876, et y vécut pendant une dizaine d'année dans un état proche de la pauvreté, travaillant brièvement dans une compagnie de téléphone, et comme critique musical. Sur cinq romans qu'il proposa, deux seulement furent publiés. Shaw se tourna alors vers la critique journalistique, et vers la polémique sociale, après avoir découvert Marx, au milieu des années 80, et avoir rejoint les rangs de la *Fabian Society* socialiste, nouvellement fondée. Il devint aussi végétarien, à vie, et développa sa compétence d'orateur. Dans le domaine journalistique, il se consacra aux chroniques littéraires, à la critique dramatique pour le *Satur-*

day Review. Durant ces années, sa plume acérée lui valut quelques inimitiés mais il se fit le champion du compositeur Allemand controversé, Richard Wagner, et du dramaturge Norvégien Ibsen. Sa première pièce, **Widower's Houses** (La Maison du Veuf) fut produite en 1892, et publiée dans un recueil en 1898. Ses sept premières pièces ne bénéficièrent que de quelques représentations, ou ne furent même jamais produites. Il ne parvint à se faire admettre que plus tard, au XXe siècle, lorsqu'il fut reconnu que ses œuvres — y compris **Pygmalion** (1914) — comportaient un important thème social, tout en restant spirituelles et amusantes. En 1898, Shaw épousa une héritière Irlandaise, Charlotte Payne-Townshend qui lui avait été présentée par des camarades de la Fabian Society : Sydney et Béatrice Webb.

STEVENSON, ROBERT LOUIS : (1850-1894). — Robert Louis Stevenson est le célèbre auteur de **Treasure Island** (L'Île au Trésor, 1883), **The Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde** (Dr. Jekyll et Mr Hide, 1886), **Kidnapped** (Enlevé, 1886). Né à Edimburgh, Stevenson suivit, tout d'abord, des études d'ingénierie et de droit à l'Université d'Edimburgh. Son inclination naturelle le portait, toutefois, vers la littérature et il s'imposa parmi les écrivains de tout premier plan de l'ère Victorienne. Stevenson voyagea beaucoup, cherchant désespérément un climat sain pour atténuer les effets de la tuberculose dont il souffrait. Ses premières œuvres relataient ses voyages. Il voyagea, à pied, dans les montagnes du Sud de la France, en 1878 ; il utilisa le bateau et le train pour visiter la Californie, en 1879-1880 ; puis le Pacifique Sud vers Samoa, en 1889. Stevenson et sa femme, rencontrée en Californie en 1880, s'installèrent à Samoa, et y vécurent jusqu'à sa mort en 1894.

STOKER, BRAM : (1845-1912). — Né Abraham Stoker, il suivit les cours de l'Université de Dublin puis servit pendant dix ans comme fonctionnaire dans son Irlande natale, tout en consacrant une partie de son temps à la critique dramatique. En 1876, il quitta l'Irlande pour s'installer à Londres où il se joignit à l'acteur Henry Irving pour diriger le *Lyceum Theatre*. L'association Stoker-Irving dura jusqu'à la mort de l'acteur, en 1905. Durant ces années, et jusqu'à sa mort, Bram Stoker publia de nombreux livres, y compris les mémoires de Sir Irving. Mais son plus célèbre ouvrage est, bien entendu, **Dracula** (publié en 1897) dans lequel Bram Stoker fait apparaître le Comte Vampire de Transylvanie. Quoique Dracula ne soit pas le premier récit de vampire, il n'en reste pas moins le plus important et, depuis sa publication, [illegible] ence pour ce genre littéraire, quoique certaines fictions, et certains films ultérieurs ne soient pas restés totalement fidèles à l'original.

TERRY, DAME ELLEN : (1847-1928). — Ellen Terry fut la plus grande vedette de la Scène de l'Angleterre Victorienne. Elle fit ses débuts sur scène à l'âge de 9 ans ; elle incarnait un jeune garçon dans une pièce de Shakespeare. Elle fut acclamée, au cours de sa jeune carrière, dans plusieurs rôles Shakespeariens. En 1878, Terry s'associa à Sir Henry Irving — face à qui elle était apparue dans **Taming of the Shrew** en 1867 — pour un partenariat artistique qui devait durer pendant 24 ans. Avec Irving elle entreprit une tournée aux Etats-Unis et au Canada, et c'est durant cette période qu'elle acquit ses plus grands succès d'actrice. Quand l'association avec Irving cessa, en 1902, Ellen Terry poursuivit sa carrière sur les planches, apparaissant dans plusieurs pièces de George Bernard Shaw. Elle fut faite Dame de l'Empire Britannique en 1925.

WEBB, SYDNEY et BEATRICE : respectivement (1859-1947) et (1858-1943). — Les Webb furent des personnages éminents de la Réforme Sociale de la fin du XIXe siècle, et du début du XXe. Sociologue, Béatrice devint socialiste en 1888, alors qu'elle travaillait dans un bureau de Londres. Sydney, pour sa part, était fonctionnaire (de 1878 à 1891) et il rejoignit les rangs de la Fabian Society en 1885. Ils se marièrent en 1892, après quoi ils firent campagne, ensemble, en faveur des réformes sociales et ils devinrent des figures importantes de la *Fabian Society*. Ils eurent une influence libéralisatrice sur le public Britannique pendant qu'ils œuvraient en faveur du syndicalisme, des réformes du système légal pour les défavorisés et du développement du système éducatif Anglais. Les Webb contribuèrent à l'établissement de la *London School of Economics*, en 1895, et ils influencèrent les mouvements libéraux réformateurs, dans le début du XXe siècle, en comptant parmi leurs amis, des camarades de la Fabian Society tels que George Bernard Shaw et H.G. Wells.

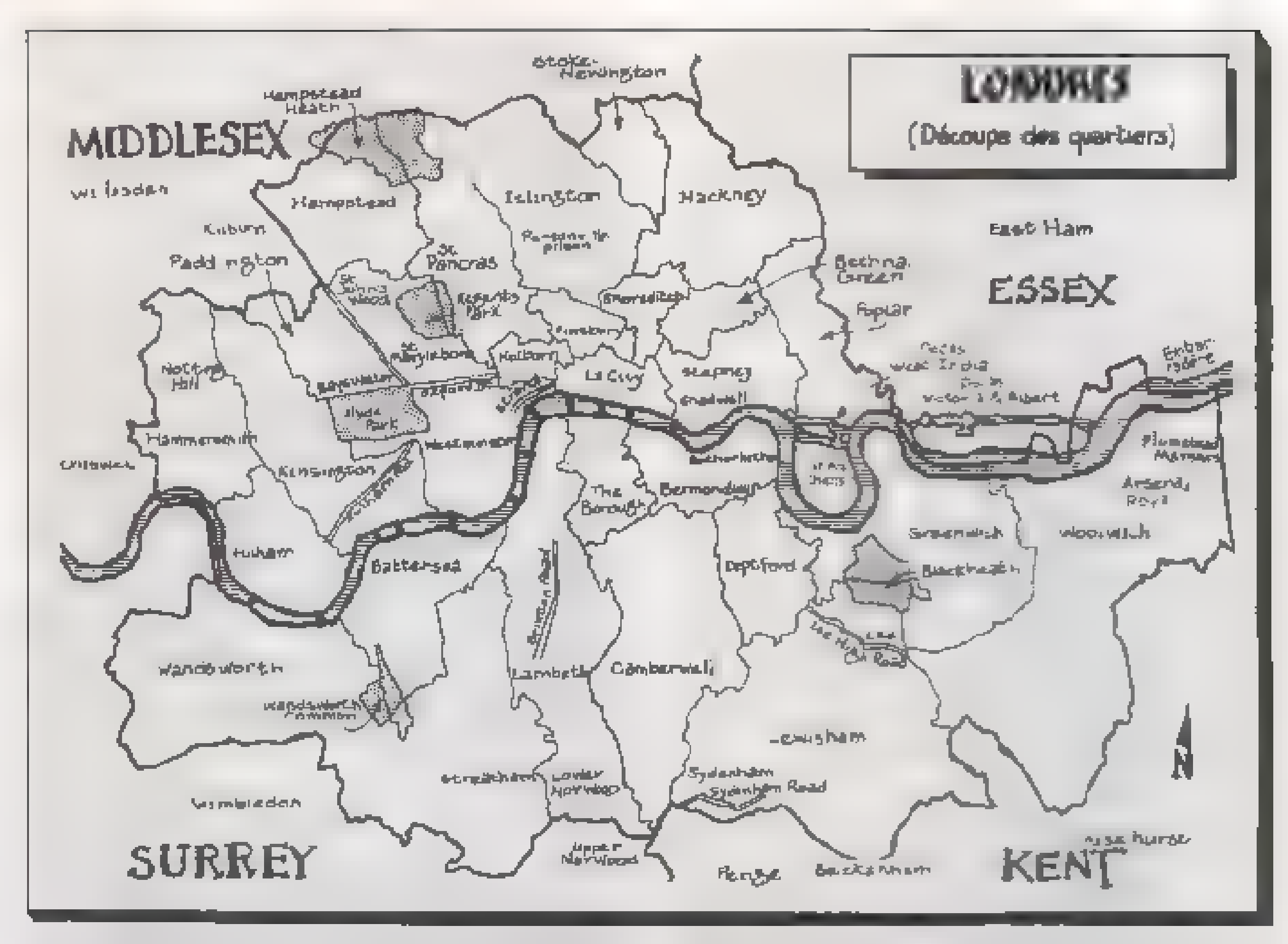
WELLS, H(erbert) G(eorge) : (1866-1946). — Avec Jules Verne, Wells est le fondateur de la Science Fiction. Ses premiers ouvrages du genre sont apparus dans le courant des années 90 : **The Time Machine** (La Machine à explorer le Temps, 1895), **The Invisible Man** (L'Homme invisible, 1897), et **The War of the Worlds** (La Guerre des Mondes, 1898). Wells poursuivit ses études à l'Université de Londres puis il travailla comme apprenti-marchand de tissus, comptable, précepteur, et journaliste avant de s'embarquer dans une carrière d'écrivain à plein temps, à la suite du succès de **The Time Machine**, en 1895. Au cours des quinze années qui suivirent il écrivit plus de quatre-vingt livres, presque tous traitaient de réformes sociales, et des problèmes de la civilisation moderne. Wells envisageait une utopie sociale dans laquelle la science et le rationalisme œuvreraient pour le bien de tous. Il devint socialiste (Fabian Society de 1903 à 1908) pendant une période. Il dénonce, dans ses libres écrits, les tares et les blocages mentaux de l'Angleterre post-victorienne. Par la suite, ses œuvres trahissent le pessimisme qui l'a progressivement envahi.

WILDE, OSCAR (Oscar Fingall O'Flahertie Wills Wilde, dit) : (1854-1900). — D'origine irlandaise, Oscar Wilde est connu comme l'un des chefs de file du mouvement Esthétique, basé sur la prééminence de l'expression artistique. Esthète, il portait une longue chevelure et des tenues vestimentaires originales, et aimait à s'entourer d'objets d'art. Son esprit, son éclat et ses dons lui valurent bon nombre d'admirateurs. Poète et dramaturge, à l'origine, ses œuvres les plus connues sont les pièces classiques : **Lady Windemere's Fan** (L'éventail de Lady Windemere, 1892) et **The Importance of being Earnest** (De l'importance d'être constant, 1895), et son unique roman : **The Picture of Dorian Gray** (Le Portrait de Dorian Gray, 1891) — pour l'anecdote, il faut noter que ce roman avait été commandé par un magazine américain et, dans le même envoi, devait figurer un autre roman, la seconde histoire de Sherlock Holmes : **The Sign of Four** (Le Signe des Quatre) par Conan Doyle. En 1884, Wilde épousa une riche Irlandaise, ce qui lui permit de se consacrer totalement à l'écriture. En 1895, au sommet de sa carrière Wilde fut condamné à deux ans de travaux forcés pour corruption de mineur, à la suite de son aventure avec le jeune Lord Alfred Douglas. Ruiné, et abandonné de tous, il passa ensuite, le reste de sa vie à Paris, où il mourut, d'une méningite, en 1900.

Les Sites Londoniens

Londres, centre vital de l'Empire Britannique, était la plus importante cité du Monde dans les années 1890. La ville de Sherlock Holmes, de H.G. Wells, de Jack l'Eventreur, de Gilbert & Sullivan, était aussi celles de millions d'autres personnes. De loin elle restait toujours visible dans le soir, avec le brouillard fantomatique et le mystère et l'aventure rodant à chaque coin de rue, enjambant chaque pont, peut-être même rodant dans les kilomètres d'égouts et de souterrains interconnectés.

Dans les années 90, la population de Londres et de sa banlieue avait atteint quelques trois millions et demi d'âmes. Une part significative des habitants de Londres vivait dans l'*East End* à forte densité de population. La ville, elle-même, était divisée en 28 circonscriptions — chacune gouvernée par son propre maire, et son propre conseil — plus la *City*. Cette historique « *City of London* », située au centre de la métropole, constituait une municipalité séparée avec sa propre administration municipale, dirigée par le *Lord-Maire*. Quelques banlieues avoisinantes étaient considérées comme faisant partie de la Ville mais, n'entraient pas officiellement dans le Comté Administratif de Londres.



La *East End* de Londres (de la *City* jusqu'à l'extrémité Est) était la partie commerciale et financière de la métropole. Elle abritait les Docks, la Bourse, la Banque d'Angleterre, l'Hôtel Royal des Monnaies, La Poste et divers autres bâtiments publics. A l'ouest, les quartiers étaient plus réservés. C'est là que les riches et la Classe Supérieure avaient bâti leurs demeures ; c'est là également que le gouvernement central de l'Empire était installé. Il y avait là *Whitehall*, les Chambres du Parlement, Buckingham Palace, l'Abbeye de Westminster, ainsi que les édifices scientifiques et culturels : le *British Museum* et le *Royal Albert Hall*. Le luxe des maisons de l'Aristocratie, que l'on pouvait découvrir dans ces quartiers, contrastait énormément avec l'entassement de masures pauvres de l'East End, plus particulièrement à l'Est de la City, dans *Whitechapel* et *Spitalfields*. En comparaison, les maisons de la Classe Moyenne, situées au Nord de la City étaient très confortables, alors que sur la rive Sud de la Tamise (« *Surrey side* », ainsi nommée à cause de sa proximité relative du Comté de Surrey, au Sud de Londres) on trouvait des habitations pauvres près du fleuve et, plus au Sud, des résidences plus modernes. En dehors de l'industrie du gaz métropolitain — installée au Sud de la Tamise, Londres n'avait pas de secteur industriel spécifique, les usines se trouvaient disséminées dans la campagne.

La carte de Londres qui figure dans le coffret indique les quartiers et les principaux centres d'intérêts pour les investigateurs qui résident, ou qui visitent la cité. On y trouve également les principales lignes de chemin de fer et de métro, ainsi que les principales gares et stations.

Ce plan n'indique que les principales rues et des localisations générales. Il est destiné au Jeu de Rôle, et non à un pointage d'artillerie, il ne semble donc pas utile de fournir des adresses exactes, des endroits très précis. Il devrait suffire qu'un investigateur sache qu'il se trouve dans la rue du *British Museum*, dans une ruelle de *Buck's Row*, dans un magasin de *Limehouse* au Nord des *West India Docks*, ou dans la maison d'un médecin dans *Kensington* près de *Hyde Park*. Pour les endroits qui ne figurent pas sur la carte, vous pouvez faire appel à votre imagination : c'est seulement un jeu, et son attrait principal n'est pas de s'enfoncer dans des détails minutieux. Londres abritait tant de ruelles, de pubs, de restaurants, de magasins, d'hôtels, d'églises, etc. que quel que soit l'endroit que vous choisissez, il a toutes les chances d'être correct. De plus, en face du contexte cosmique du Mythe, cela devrait toujours être bien assez près.

Les Quartiers de Londres

LA CITY : Le centre financier de Londres et la partie la plus ancienne de la ville (Site originel de la Londinium Romaine) à l'intérieur de ses limites, qui s'étendent du Temple jusqu'à la Tour, on trouvait la Banque d'Angleterre, la Bourse, la Cathédrale St Paul, l'administration de la Douane, la Poste et d'autres institutions importantes. La City était aussi le foyer du Cokney dont les accents populaires se mélangeaient quotidiennement à ceux, plus cultivés, des financiers.

ILE AUX CHIENS : Il s'agit d'une grande péninsule formée par un méandre de la Tamise. On y trouvait les Docks West India, ainsi que plusieurs petits docks et des entrepôts. A l'Est de l'île on trouvait également le Dock Victoria, le Dock Albert, l'Arsenal Royal et les Plumstead Marshes.

KENSINGTON : Situé à l'Ouest de la métropole, ce quartier accueillait les résidences des classes Moyennes et Supérieures. Beaucoup de Docteurs vivaient là, y compris Sir William Gull, médecin officiel de Sa Majesté.

LAMBETH : A l'extrême Ouest de la Surrey Side. La partie la plus pauvre, juste au sud du fleuve, était baptisée Kennington.

LIMEHOUSE : Cela comprend Chinatown et son dock, la zone des entrepôts, ainsi que les fumeries d'opium et autres établissements douteux. La vie ne valait pas cher dans ce quartier peuplé par la Classe Inférieure. Dans les années qui suivirent, Limehouse devint célèbre — dans la fiction — en tant que repaire du Dr Fu Manchu et de son organisation de

fanatiques : la Si Fan, composée de lascars, thugs et autres orientaux.

PADDINGTON : Cette zone à caractère principalement résidentiel pour les Classes Moyenne et Supérieure, se situe au Nord et au Nord-Ouest de Hyde Park.

ROTHERHITHE : C'est la partie la plus septentrionale de la circonscription de Bermondsey. Elle englobe la plus grande partie du complexe des docks de la Surrey Side, particulièrement les vastes docks commerciaux de Surrey. Elle comprenait aussi le quartier industriel, où résidaient les dockers, marins, bateliers, et autres travailleurs qui vivaient grâce au fleuve.

SOHO : Le quartier des étrangers; il contenait aussi bon nombre de restaurants, théâtres, et salles de spectacles.

SPITALFIELDS : C'est dans cette partie pauvre de l'East End que se rassemblaient les nouveaux immigrants.

ST JOHN'S WOOD : C'était un quartier résidentiel très à la mode situé juste au Nord-Ouest de Regent's Park.

ST MARYLEBONE : Au Sud de Regent's Park, c'était un quartier résidentiel pour la Classe Moyenne, et un quartier de commerces. Il est resté célèbre grâce au Musée de Cire de Mme Tussaud, et par la présence du 221b Baker Street, résidence de Sherlock Holmes.

THE BOROUGH : Egalement connu sous le nom de Southwark, c'était un quartier pauvre et surpeuplé, situé juste en face de la City, de l'autre côté de la Tamise. Sa population était également employée sur les quais et dans les usines du quartier.

WESTMINSTER : Le siège du Gouvernement, s'étendant depuis Hyde Park, jusqu'à la City. Il contient beaucoup des lieux les plus connus de Londres : L'Abbaye de Westminster, Scotland Yard, Big Ben, les bureaux du gouvernement et du parlement, et la plupart des ambassades.

WHITECHAPEL : L'East End, l'endroit où s'entassaient les pauvres et les misérables, dans des immeubles décrépits, des logements sommaires ou des asiles de nuit, s'accrochant à la vie comme manœuvres, Costermongers criminels, mendiants ou fossoyeurs. Ce fut le premier terrain de chasse de Jack l'Eventreur.

Sélection de Sites Londoniens

221B BAKER STREET : La demeure de Sherlock Holmes de 1881 à 1903. De 1881 à 1888 et de 1894 à 1902, elle fut aussi celle de son ami et chroniqueur, le Dr. John H. Watson.

ABBAYE DE WESTMINSTER : La plus grande église de Londres et site d'inhumation des monarques d'Angleterre. Elle accueillait des monuments aussi bien pour les poètes Anglais, que pour les hommes d'état, ou les soldats. C'est là que se tinrent les cérémonies de couronnement des monarques Britanniques.

ALHAMBRA, MUSIC HALL : Les spectacles qui y étaient offerts étaient variés, et moins intellectuels que ceux que l'on pouvait voir à l'Albert Hall, et autres. Houdini s'y est produit en 1900.

AMIRAUTE : Cet immeuble abritait les bureaux de l'Amirauté, organisme gouvernemental qui dirigeait toutes les affaires maritimes, plus celles qui avaient un rapport avec la Royal Navy. On y trouvait aussi le bureau du Premier Lord de l'Amirauté.

ARSENAL ROYAL : Aussi connu sous le nom de Woolwich Arsenal, ses 593 acres étaient consacrés à la conception, à la fabrication, et à l'entrepôt de matériels de guerre.

ASILE DES PAUVRES DE MARYLEBONE : L'un des nombreux asiles de pauvres, disséminés dans Londres (un par quartier), dans lesquels les indigents échangeaient leur détresse contre des travaux forcés. Les malades mentaux pouvaient aussi être enfermés dans les asiles de pauvres sans que la paperasserie des hôpitaux et des établissements spécialisés soit nécessaire. Au Sud de cet endroit, il y avait les terrains d'inhumation de Marylebone.

BANQUE D'ANGLETERRE : Seule banque de Londres autorisée à mettre le papier-monnaie en circulation, c'était le plus important établissement financier d'Angleterre, et elle agissait en tant que principal agent d'affaire pour le Gouvernement de Sa Majesté.

BIBLIOTHÈQUE DE LONDRES (The LONDON LIBRARY) : Installée dans St Jame's Park, à la limite de Pall Mall, c'était une bibliothèque circulante pour des membres payant. A proximité, on trouvait plusieurs des clubs Londoniens.

BOURSE, La (LONDON STOCK EXCHANGE) : L'association des courtiers de Londres — communément appelée « *The House* », dans la City — qui effectuait la cotation des stocks et des titres pour ses membres.

BRITISH MUSEUM : Le Grand Musée National et sa bibliothèque étaient ouvert de 10 h jusqu'à 16 h, 17 h, ou 18 heures, suivant la saison. Certaines galeries étaient ouvertes plus tard, certains jours, et le Musée ouvrait ses portes le dimanche après-midi. L'entrée était gratuite, mais les catalogues des expositions coûtaient jusqu'à 6 pences.

Ses Collections étaient divisées en onze départements : Livres et Cartes ; Manuscrits ; Dessins et Lithographies ; Antiquités Grecques et Romaines, Antiquités Orientales (y compris Egyptiennes), Antiquités Médiévales et Britanniques ; Ethnographie ; Monnaies et Médailles ; et Botanique, Géologie, Minéralogie, Zoologie (ces quatre dernieres étant installées au Museum d'Histoire Naturelle dans Kensington).

La Salle de Lecture était constituée d'un Hall couvert d'un dôme de verre et d'acier, situé dans la cour centrale du Musée. Elle était ouverte tous les jours, de 9 h à 19 h ou 20 h suivant la saison et elle acceptait confortablement 360 personnes. Pour obtenir un ouvrage, il suffisait de le demander à un préposé qui l'apportait ensuite à la table du lecteur. Pour utiliser la Salle de Lecture, il fallait s'adresser au Bibliothécaire Principal — qui notait les nom, profession et adresse du demandeur — muni d'une recommandation d'un Londonien connu, ayant pignon sur rue. Il fallait compter deux jours après cette requête avant que soit délivrée une carte d'entrée, strictement réservée à l'usage du demandeur, et valable pour six mois. Une admission exceptionnelle — une journée — était parfois possible, en s'adressant directement au Bibliothécaire Principal. La Salle de Lecture disposait d'un exemplaire du **Nécronomicon**, dans la traduction latine de Wormius, mais une autorisation spéciale était nécessaire pour l'utiliser.

La carte d'accès à la Salle de Lecture autorisait aussi l'usage de la Salle des Journaux, à côté du Salon des Manuscrits. Parmi les manuscrits orientaux, dans le cabinet des Etudiants, il y avait un exemplaire Arabe — jusqu'à présent non traduit — de **Al-Azif**. Les Gardiens devront faire en sorte qu'il soit très difficile à remarquer, autant qu'à traduire.

BUCKINGHAM PALACE : La résidence Londonienne principale de la Reine Victoria.

CATHEDRALE ST PAUL : La plus grande cathédrale de la City, généralement considérée comme le plus magnifique bâtiment de toute la ville.

COUR DE JUSTICE POUR LES AFFAIRES CRIMINELLES (« OLD BAILEY ») : C'est là que se tenaient les procès criminels. La prison de Newgate, juste au Nord du tribunal, servait de maison de détention pendant les sessions de la Cour.

DOCKS VICTORIA et ALBERT : Il s'agissait des plus grands complexes de docks du Port de Londres.

DOCKS WEST INDIA : Au Nord-Est on trouve les docks, plus petit, de East India.

DOUANES : On y levait les taxes pour le Port de Londres. Il disposait d'entrepôts destinés aux marchandises confisquées.

GARE DE CANNON STREET : Terminus Londonien (avec Charing Cross) des lignes de chemin de fer du Sud-Est.

GARE DE CHARING CROSS: Terminus Londonien (avec la Gare de Cannon Street) des lignes de chemin de fer du Sud-Est. Le Grand Hôtel se trouve juste à côté de la gare.

GARE EUSTON : Terminus Londonien des lignes de Chemin de fer de Londres et du Nord-Ouest.

GARE DE KING'S CROSS : Terminus des lignes de chemin de fer du Nord.

GARE DE LIVERPOOL : Terminus Londonien des lignes de l'Est. Tout à côté à l'Ouest, il y a la Gare de Bond Street.

GARE DU LONDON BRIDGE : Principal terminus des lignes de chemin de fer de Londres, de Brighton, et de la Côte Sud. Elle était utilisée par les lignes du Sud-Est et de Chatham.

GARE DE PADDINGTON : Terminus des lignes de l'Ouest.

GARE ST-PANCRAS : Terminus du Chemin de Fer du Midland.

GARE VICTORIA : Terminus Londonien des Chemins de fer du Sud-Est et de Chatham. Elle était aussi desservie par les Chemins de Fer de Londres, de Brighton et de la Côte Sud, ainsi que par quatre lignes de banlieue. L'Hôtel Grosvenor était situé à la gare.

GARE WATERLOO : Terminus Londonien pour le Chemin de fer du Sud-Ouest. Egalement point de départ et d'arrivée pour la ligne de Woking.

GOUVERNEMENT, Immeuble du : Séparé du Ministère des Finances par Downing Street (dont le n° 10 est la résidence du Premier Ministre). L'immeuble abritait les services du Foreign Office, du Ministère des Colonies, du Ministère de l'Intérieur, et du Ministère des Indes.

GRAY'S INN : L'une des Ecoles de Droit.

HOTEL ROYAL DES MONNAIES (ROYAL MINT) : C'est là qu'étaient frappées toutes les monnaies du Royaume, ainsi que les médailles et les sceaux gouvernementaux.

HOPITAL ST-BARTHOLOMEW : Le plus ancien hôpital de Londres, populairement connu sous le nom de « Bart's », affilié à l'Université Londonienne, comme l'une de ses écoles de Médecine. En plus de ses salles d'hôpital, il contenait des salles de classe, des bibliothèques, des laboratoires de recherches et des musées. C'est également là que l'on trouvait le bureau du Médecin Légiste en Chef du Coroner.

JARDINS BOTANIQUES ROYAUX : Les Jardins, installés au centre de Regent's park, accueillaient des spécimens de flore, natifs de toutes les parties du Monde.

JARDINS ZOOLOGIQUES : Maintenu par la Zoological Society, et populairement appelé « Le Zoo », cette attraction de Regent's Park constituait l'une des principales collections zoologiques d'Europe.

LYCEUM THEATRE : Installé dans le Strand, face à Sommerset House, c'était l'un des principaux théâtres de Londres. On y présentait des pièces de Shakespeare, des drames et des comédies.

LINCOLN'S INN : L'une des Ecoles de Droit. Juste à l'Ouest, on trouve le King's College Hospital (« l'Université » des Chirurgiens) et, juste au Nord-Ouest, la Loge des Francs-Maçons.

LLOYD'S : Cette Association d'armateurs, de marchands, d'assureurs et de courtiers maritimes avait son quartier général à la Bourse de Commerce (Royal Exchange). Elle publiait, tous les ans le **Lloyd's Registry of British and Foreign Shipping**, qui contenait la liste des noms des bateaux, et les classait suivant leurs méthodes de construction, âge et état de réparation.

LONDON HOSPITAL (Hopital de Londres) : Il desservait l'East End, Whitechapel, etc.

MARCHE DE COVENT GARDEN : Le principal marché Londonien pour les fruits, les légumes et les fleurs. Il avait lieu les Mardi, Jeudi et Samedi. Juste au Nord, on trouvait le Covent Garden Theatre et le Royal Italian Opera qui proposaient des opéras, des concerts et des bals.

MUSÉE DE CIRE DE MADAME TUSSAUD : Le plus célèbre des Musée de Cire de Londres était situé dans Marylebone Road, juste à l'Est de la Station de Métro de Baker Street. Le prix d'entrée était de 1 shilling — plus 6 pence pour l'accès à la Chambre des Horreurs.

MUSEUM D'HISTOIRE NATURELLE : Division du British Museum, il se dressait au Sud de Hyde Park et de l'Albert Hall. Il présentait les fossiles amassés par les paléontologues, représentants d'une science alors toute jeune. D'autres expositions concernaient la Botanique, la Géologie, la Zoologie, etc.

NEW SCOTLAND YARD : Depuis 1891, c'était le siège de la *London's Metropolitan Police Force* (Force Métropolitaine de Police de Londres), *Criminal Investigations Department* (Division des Enquêtes Criminelles — CID), et de la Branche Spéciale. Auparavant, elles étaient installées dans des locaux situés un peu plus au Nord, à côté de l'Amirauté. Le Musée des Reliques Criminelles de Scotland Yard (populairement connu sous le nom de « *Black Museum* ») était également installé là. La porte d'à coté est celle du Commissariat de Cannon Row. C'est là que les suspects étaient enregistrés et incarcérés, plutôt qu'au Yard lui-même.

PARLEMENT (Houses of Parliament aussi appelé New Palace of Westminster) : Il abritait la Chambre des Communes, la Chambre des Lords, onze cours carrées et plus de 1 100 appartements pour les législateurs, assistants et employés. Ses trois tours sont, du Sud au Nord : La Tour Victoria, la Tour Médiane, et la Tour de l'Horloge (qui abrite Big Ben).

PENITENCIER DE MILLBANK : Une grande prison était installée là, jusqu'en 1893, année où elle fut démolie et remplacée par un immeuble industriel et un musée.

PONT DE LA TOUR (TOWER BRIDGE) : Achevé en 1894, il a remplacé le tunnel souterrain qui passait sous la Tamise à cet endroit.

PONT DE LONDRES (LONDON BRIDGE) : C'est le plus vieux, et le plus important des ponts qui enjambent la Tamise. C'est la limite extrême, vers l'Ouest, pour l'accès des bateaux de haute mer.

PRIMROSE HILL : Au cours de **La Guerre des Mondes**, de H.G. Wells, ce site, juste au Nord de Regent's Park, accueillait la base principale des envahisseurs Martiens.

ROYAL ALBERT HALL OF ARTS AND SCIENCES : Plus généralement connu sous le nom de Albert Hall, il se situe au Sud des Jardins de Kensington. Il fut, à l'origine, construit à la mémoire d'Albert, Prince consort de la Reine Victoria. Il était utilisé pour des assemblées artistiques et scientifiques, des conventions politiques, et des concerts de grande échelle.

SERVICE DES ARCHIVES : Il contenait différentes archives légales, civiles et criminelles, ainsi que des documents nationaux, y compris le cadastre. Non ouvert au public. A l'Ouest, de l'autre côté de la rue, se trouvaient les Cours Royales de Justice.

SERPENTINE, LA : Grand lac artificiel, au cœur de Hyde Park.

SIMPSON'S, TAVERNE & DIVAN : Connu sous divers noms : *Simpson's Dining Room*, *Simpson's-in-the-Strand*, *Simpson's Cigar Divan*, ou plus simplement *Simpson's*, ce célèbre restaurant du Strand affichait un tarif de 9 pence. Pour 1 shilling on obtenait, en plus, un bon cigare et une tasse de café.

SOMERSET HOUSE : Contenait la plupart des archives publiques de l'Empire. Dans ses bureaux on trouvait le Service des Registres Généraux des Naissances, Mariages et Décès, la Chambre d'enregistrement des testaments, et successions, La Cour des Comptes, le Fisc, et la Chambre des Arbitrages Publiques. Le *King's College* se trouvait également sur son terrain.

TEMPLE, LE : Quartier Général des Templiers à l'époque médiévale, le Temple était devenu le siège de l'une des quatre Ecoles de Droit (avec Gray's Inn et Lincoln's Inn). Le Temple abritait, en fait, deux écoles : « *l'Inner Temple* » et le « *Middle Temple* ». Les étudiants en Droit appartenant à ces écoles (« *Inns* ») avait le privilège exclusif de se voir attribuer le titre de barrister (avocat au barreau). Toutes les Inns comportaient des réfectoires, des bibliothèques, des bureaux et des appartements pour les avocats et les étudiants en Droit.

THEATRE SAVOY : Là où la plupart des opérettes de Gilbert & Sullivan furent produites. Ce fut le premier bâtiment

publique de Londres à bénéficier d'un éclairage entièrement électrique.

« THE TIMES » : Les bureaux du principal quotidien de Londres.

TOUR DE LONDRES : A l'origine c'était une forteresse médiévale. Son donjon central (appelé « *White Tower* ») fut construit par Guillaume le Conquérant. Elle est célèbre en tant que prison où Sir Walter Raleigh, ainsi que la Princesse (plus tard, Reine) Elisabeth furent enfermés. Dans les années 90 elle abritait l'Arsenal du Gouvernement. Ses 13 acres de terrain affectent approximativement la forme d'un pentagone. Le donjon central est entouré par une double enceinte de protection, renforcée par plusieurs tours : *Bloody Tower, Bell Tower, Middle Tower, Byward Tower* et *Record* (ou *Wakefield*) *Tower*. La Regalia (Les Joyaux de la Couronne), était gardée dans la Wakefield Tower, la plus intérieure des tours centrales à cette époque. Les Hallebardiers Gardiens, populairement connus sous le nom de « *Beefeaters* », étaient de vieux soldats aux états de service méritoires, vêtus en Hallebardiers de la Garde Royale.

L'entrée était gratuite, de 10 h à 16 h, tous les jours sauf le dimanche où la Tour était fermée (sauf ordre spécial du Constable de la Tour). L'accès aux Joyaux de la Couronne, et à la galerie des armoiries coûtait 6 pence, chaque, à tout moment. L'entrée principale de la Tour s'effectuait par le « *Lions' Gate* », à l'angle Sud-Ouest. Il y avait trois autres entrées, y compris le vieux « *Traitors' Gate* », accessible seulement depuis la Tamise.

TRESOR (Ministère des Finances) : L'immeuble du Trésor abritait les bureaux du Service gouvernemental du Fisc, et aussi la résidence du Premier Ministre qui, généralement, doublait ses fonctions de celle de Premier Lord du Trésor.

UNIVERSITY COLLEGE DE LONDRES : Qui comprenait l'University College Hospital.

Communications

Bien que quelques uns des instruments importants de nos médias modernes (tels que la télévision) ne fussent pas encore inventés, l'ossature des communications modernes (particulièrement en ce qui concerne la vitesse des communications) était déjà en place et fonctionnait avant même que le XIXe siècle soit éteint.

Voyages

Les transports aériens se résumaient encore aux ballons d'observation à air chaud, ou gonflés à l'hydrogène. Les automobiles n'étaient pas encore des machines de transport à long rayon mais les chemins de fer, comme la marine, étaient déjà très semblable à ce que l'on connaîtrait dans les années 20.

De gigantesques vaisseaux de lignes emportaient les passagers à travers les océans, et les chemins de fer sillonnaient toutes les nations industrielles. En moyenne, un voyage par mer d'Amérique en Angleterre prenait de 6 à 10 jours, à une vitesse moyenne de 22 nœuds. Le record de la traversée était de 5 jours et 7 heures et demie. Il en coûtait, en moyenne, de 12 à 35 livres pour traverser l'Atlantique, et de 22 à 65 livres pour un aller-retour. La différence dépendait du luxe dont le passager souhaitait disposer. En se contentant des aménagements de troisième classe, on pouvait s'en tirer à 5-7 £ pour un aller simple. Les pourboires, au steward, s'établissaient aux environs de 10 shillings ; mais pour les porteurs, lors des embarquements on pouvait limiter cela à 3-6 pennies. Normalement les voyages U.S.A.-Angleterre se faisaient entre New York et Liverpool. A Liverpool on empruntait le rail pour un voyage qui durait de 4 heures et demi à 6 heures (suivant la ligne empruntée) et qui coûtait de 16/6 (16 shillings et 6 pence) à 29 shillings. La traversée de la Manche (Douvres-Calais) durait de 1 h 1/4 à 1 h 3/4, pour une somme variant de 8 à 10 shillings. Le train emmenant les voyageurs de Londres jusqu'aux docks des Ferries en 2 h-3 h 1/4 (coût : de 6/5 à 19 shillings). Les passeports pouvaient être obtenus pour 2 shillings et 6 pence.

Aux alentours de 1900, l'Empire Britannique pouvait s'enorgueillir de posséder une flotte de bateaux à vapeur équivalente à 7 206 610 tonnes, tout en conservant encore quelques 2 096 498 tonnes de bateaux à voiles. Et cela sans compter les bâtiments de la Royal Navy. Les registres des Lloyd's, à Londres, tenaient à jour la liste de tous les bateaux, Britanniques, ou étrangers, et la publiaient annuellement dans leur *Lloyd's Register of British and Foreign Shipping*.

En plus de l'Atlantique et de la Manche, l'Angleterre disposait aussi de la Tamise, voie navigable importante, surtout pour Londres dont le port était, grâce au fleuve, le plus important de toutes les Iles Britanniques. La plupart des bâtiments importants était confinés dans la partie Est du Fleuve, les plus grands cargos n'étant pas autorisés à remonter le courant au-delà du « *Pool* » qui se terminait au *London Bridge* (Le Tower Bridge, une fois terminé, pouvant se relever pour permettre aux bateaux de rejoindre le Pool). Tout le complexe des docks de Londres, le long de l'East End-Wapping, Rotherhite, l'île aux Chiens — était rempli de rangées et de rangées d'entrepôts pour les marchandises en provenance, et à destination, de tous les coins de l'Empire. Les Agents des Douanes étaient chargés de contrôler les marchandises, de traquer la contrebande, et de vérifier l'acquittement de toutes les taxes.

Bien que les vaisseaux de haute mer, à fort tonnage, fussent bannis d'une bonne partie de la Tamise, le fleuve restait tout de même très fréquenté par des bâtiments plus petits. En plus du complexe des grands docks, il existait quelques 45 quais ou embarcadères disséminés tout au long de la Tamise, où les clippers, chaloupes, livardes et bateaux légers pouvaient accoster. Des steamers convoyaient les voyageurs en descendant la Tamise, depuis Londres jusqu'en n'importe quel point situé sur les rives. Le prix de tels voyages variait entre deux stations, de un demi penny à 6 pence — cela dépendait de la distance. Pour 6-35 £ on pouvait louer un steamer pendant une journée, pour une fête, ou un événement social. C'était une distraction très prisée par la Classe Supérieure.

Le moyen de transport le plus courant restait encore le cheval, soit qu'on le monte directement, soit qu'on l'attelle à une voiture ou à un autre véhicule. A Londres, le cab était roi. Le célèbre *hansom*, à deux roues, et le quatre-roues, plus large (« *Clarence* » ou « *growler* »), étaient omniprésents. Vers le milieu des années 90, plus de 11 000 cab sillonnaient Londres.

Le Hansom cab offrait deux places pour les passagers, mais il était possible de s'y serrer à trois. Le cocher était installé sur un siège surélevé, à l'arrière de la voiture où son propre poids lui permettait d'assurer l'équilibre des passagers entre lui-même et les chevaux. Les bagages étaient transportés à l'intérieur, à même le plancher et une trappe, dans le toit, permettait aux passagers de s'adresser au conducteur. La voiture était fermée par deux demi-portes de chaque côté, et de petites fenêtres s'ouvraient vers l'extérieur. La vision des passagers était possible, aussi, par l'avant ouvert mais le cheval obstruait la vue. Les quatre-roues étaient suffisamment vastes pour que quatre passagers puissent s'installer confortablement à l'intérieur. Un cinquième pouvait aussi s'asseoir près du conducteur, à l'avant. Il était possible, quoique inconfortable, d'entasser plus de passagers à l'intérieur, mais les conducteurs décourageaient ces pratiques. L'essieu arrière pouvait aussi être utilisé comme marchepied par quelqu'un qui n'aurait pas voulu se faire voir du cocher. Les quatre-roues offraient plus d'intimité aux passagers que l'on n'en pouvait trouver dans les Hansoms. Ils étaient entièrement fermés, avec la possibilité de tirer des rideaux devant les fenêtres. De plus, le cheval était hors de vue des passagers.

Le prix d'une course en cab ne représentait généralement pas plus d'un shilling pour une personne, et pour une course de 2 miles (un peu plus de 3 km) ou moins. Chaque mile supplémentaire augmentait le prix de 6 pence, comme chaque passager supplémentaire. Chaque bagage encombrant — transporté à l'extérieur de la voiture — coûtait 2 pence de

plus. Les cochers Victoriens étaient heureux d'attendre leurs passagers après les avoir déposés quelque part. Il en coûtait 6 pence par quart d'heure pour les quatre-roues, et 8 pence pour les Hansoms.

La voiture privée la plus courante était la « *Victoria* », du nom de la Reine. Généralement découverte, elle disposait d'une capote pour le mauvais temps. Elle pouvait accueillir de deux à quatre passagers. De tels attelages pouvaient être loués au tarif de 1 £ par jour environ.

Le parc des véhicules hippomobiles comprenait deux autres moyens de transports importants : l'omnibus, et le tram, équivalents Victoriens des bus et des trolleys. L'omnibus, généralement un véhicule à deux étages, était souvent très fréquenté mais il était fiable et d'un coût bien moindre que le cab. Les omnibus suivaient des lignes régulières et leurs passages s'effectuaient toutes les 4 à 15 mn (suivant les lignes), au tarif de 1 à 6 pence (suivant la distance). Ils fonctionnaient tous les jours de 8 h à minuit. Les trams étaient tirés par des chevaux le long de rails posés, sans saillie, sur le profil de la route (les tramways). Vers 1898, il y avait plus de 147 miles de tramways à Londres, rayonnants dans toutes les directions — sauf l'Ouest — depuis la limite des quartiers du centre. Quelques 4 000 trams étaient en circulation. Les voyages en trams étaient moins chers ; ils coûtaient de 1/4 de penny à 4 pence suivant la distance parcourue.

La bicyclette commençait à rivaliser avec le cheval, au moins pour les courtes distances. La production des bicyclettes modernes commença à prendre son essor en 189[illegible] après l'invention des pneumatiques (en 1888). On en voyait plus souvent dans les banlieues et dans la campagne qu'au cœur de Londres. L'automobile, pour sa part, n'a pas connu de véritables débuts, en Angleterre, avant 1896, date à laquelle il fut organisé une exposition internationale de véhicule sans chevaux, au *Crystal Palace* dans Sydenham, au sud de Londres. Si, par extraordinaire, les investigateurs venaient à rencontrer des automobiles, ce ne serait alors que des jouets pour les riches ou les personnages en vue, tels le Prince de Galles qui s'était pris de passion pour ces nouvelles machines. Il faudra attendre la première décade du XXe siècle pour que l'automobile commence à empiéter sur le domaine du cheval.

Londres disposait d'un merveilleux réseau de chemin de fer souterrain, généralement appelé *underground* (métro), y compris dans les longues sections où il parcourait, à ciel ouvert, de profondes tranchées. Les rames se présentaient toutes les 3-10 minutes, et le tarif unique de 2 pence permettait de parcourir n'importe quelle distance, même l'intégralité du parcours. C'était le moyen de transport favori des Londoniens aux moyens limités. Les premières rames étaient tirées par des engins conventionnels, ce qui présentait le grave inconvénient de remplir l'atmosphère des souterrains de fumées et de poussières particulièrement malsaines. Aux environs de 1890, les premiers métros électriques ont commencé à circuler, desservant la City et le Sud de Londres, mais ce n'est pas avant la fin du siècle que les métros électriques ont complètement remplacé les trams à vapeur, dans les souterrains.

Trois circuits se partageaient la majeure partie du réseau souterrain : La Ceinture Intérieure venait entourer le centre de Londres en passant par Aldgate, à l'Est ; King's Cross, au Nord ; Paddington, à l'Ouest ; Victoria Station, au Sud ; puis suivait la rive Nord de la Tamise. La Ceinture Moyenne étendait le parcours à l'Ouest, vers Kensington, et la Ceinture Extérieure desservait l'Ouest de Kensington et le Nord pour rejoindre ensuite la ligne du Nord-Est à la station de Broad Street. La Circulaire Intérieure était formée par deux lignes : le Metropolitan Railway, et le Metropolitan District Railway ; plusieurs lignes s'y connectaient pour tracer la Ceinture Extérieure. L'ensemble du parcours pouvait être couvert en une demi-heure.

Un bon nombre de gares et de lignes de chemin de fer desservaient Londres, toutes étaient facilement accessibles par le métro, ou par cab, ou par omnibus. Les trajets et les horaires étaient publiés mensuellement dans le *Bradshaw's Railway Guide* et dans d'autres guides moins précis.

Médias

Le télégraphe [illegible] plus rapide, et le plus fiable. La Grande-Bretagne pouvait s'enorgueillir de posséder plus de [illegible]60 000 km de câble télégraphique dès 1876 et, de là à la fin du siècle, elle allait accroître [illegible] furent installés dès les années 70. Dans les années 90, il fallait moins de trois heures pour qu'une dépêche soit déposée, [illegible] Londres on pouvait trouver des bureaux du Télégraphe à presque tous les coins de rues. Un Télégramme coûtait 6 pence, pour un [illegible] dans un rayon de 1 mile (1.6 km), une surtaxe de 6 pence était due pour une distance de 3 miles (env. 5 km) supplémentaire, puis un penny par mile au-delà (chaque mot au-delà du 12e coûtait un demi-penny supplémentaire). Le régime Interna[illegible] gramme Londres-New York était fixé à 4 pence. Les bureaux du Télégraphe [illegible] de 8 h à 20 h, et de 8 h à 10 h le dimanche. Plusieurs bureaux, [illegible]

En 1888, le parc téléphonique du Royaume Uni comptait [illegible] le premier central avait été ouvert neuf ans plus tôt. Les appels [illegible] qualité de transmission était assez pauvre, seules les lignes les [illegible] et bruits divers. Jusqu'en 1892 (à l'avènement du système de [illegible] appels devaient passer par l'opérateur, tout à fait humain, de l'un des standards téléphoniques [illegible] dans la plus grande partie de l'Angleterre et, via le câble, dans les plus grandes villes continentales.

Le service postal, spécialement en ce qui concernait Londres, [illegible] districts postaux : Nord-Ouest (NW), Nord (N), Est (E), Ouest (W), Centre-Ouest (WC), Centre-Est (EC), Sud-Ouest (SW) et Sud-Est (SE). Tous les districts, excepté le Centre-Est (qui comprend la City) bénéficiaient de onze distributions par jour — le Centre-Est en avait 12 —, de 7 h 20 à 19 h 45. La plupart des lettres étaient distribuées le jour même de leur dépôt. L'affranchissement représentait un penny pour 1 once (env. 30 g), la seconde once nécessitait une surtaxe de 1/2 penny et un demi penny supplémentaire pour chaque tranche de 2 onces en plus (ainsi une lettre de 100 g nécessitait un affranchissement de 2 pence). Le tarif pour l'outre-mer était de 2 1/2 pence pour 1/2 once.

L'utilisation du messager était une pratique assez courante dans Londres. Les « Commissionnaires », un groupe de soldats en retraite, bénéficiaient de la confiance générale. Ils délivraient les messages pour 3 pence par mile, ou 6 pence par heure. Au prix de cinq shillings on pouvait s'assurer les services d'un commissionnaire pour toute la journée.

Pour la majorité des Londoniens, le journal était le moyen le plus rapide de se renseigner sur ce qui se passait dans Londres et dans le Monde. Dans les années 90, Londres accueillait quelques 900 journaux, dont les rédactions se situaient généralement dans, ou près de, Fleet Street — cette rue qui allait du Strand jusqu'à la City. Parmi les grands bureaux de Fleet Street il y avait ceux de *Daily News, Daily Telegraph, Morning Advertiser, Standard, Daily Chronicle, Punch, Citizen, Echo,* et d'autres, en même temps que nombre d'hebdomadaires, et de périodiques. Le *Times,* tout comme la *St James Gazette* — parmi les plus prestigieux journaux de Londres — avaient aussi leurs rédactions dans Fleet Street. En ce qui concerne les tendances rédactionnelles, on peut noter que certains journaux, comme l'*Echo,* étaient plutôt libéraux, alors que d'autres tels que le *Times,* ou le *Evening News,* affichaient des opinions plus conservatrices. Il y avait aussi des journaux à sensations comme le *Illustrated Police News* dont la couverture s'ornait de conceptions d'artistes des crimes les plus effrayants. C'est ainsi que le *I.P.N.* montra un dessin représentant le corps mutilé de Mary Kelly — la dernière victime

de Jack l'Eventreur — au matin qui suivit le crime. La plupart des journaux coûtaient un penny, certains 1/2 penny ; le *Times*, lui, coûtait 3 pence.

Il y avait aussi d'autres formes de communication. Des magazines tels que *The Strand*, *Beeton's*, *Pearson's*, ainsi que les innombrables romans populaires — connus sous les noms de « *shilling shockers* » et « *penny dreadfuls* » (équivalent de nos « romans à deux sous ») suivant leurs valeurs — étaient très répandus. Les procédés d'impressions photographiques en demi-teintes commençaient à remplacer les dessins dans les illustrations de journaux.

Le cinéma n'était pas encore commercialement praticable. Marconi donna la première démonstration importante de Télégraphie-Sans-Fil en 1894 ; il avait apporté ses idées en Angleterre pour y obtenir l'appui qui lui était nécessaire. En 1897, des manœuvres de la Royal Navy comprenaient des bateaux équipés du Système sans fil de Marconi.

Le Crime

L'activité criminelle de la Londres Victorienne était très complexe et sérieusement diversifiée. La Violence était principalement cantonnée dans l'East End — les labyrinthes de la basse ville : Whitechapel, Spitalfields, Limehouse — mais les résidences imposantes et les clubs à la mode des quartiers huppés de la West End étaient trop souvent la proie des cambrioleurs, des escrocs et autres magouilleurs. Il n'est pas surprenant de constater que les effectifs de la Metropolitan Police Force ont augmenté jusqu'à atteindre plus de 15 000 hommes, dans les années 90.

Les Criminels

Menacés, d'un côté, par les forces de la police et de l'ordre qui accroissaient leur pression et, de l'autre par la pauvreté et même, quasiment, par la famine s'ils échouaient dans leurs activités illégales, il ne faut pas s'étonner que la pègre victorienne ait développé une sorte de communauté du crime. Alors que beaucoup de criminels opéraient seuls, ou avec un ou deux complices, il n'était pas rare de trouver des gangs, des bandes de criminels dans les rues de la Londres de Sherlock Holmes. Cela dit, il ne semble pas qu'il se soit trouvé un guide unique tel que l'imagina Conan Doyle en baptisant le Pr James Moriarty de « Napoléon du Crime ».

L'existence d'une véritable Classe Criminelle est démontrée par l'existence d'un argot (*Slang*) spécifiquement utilisé par les criminels (*) ; et plus particulièrement par ceux dont le « territoire » était situé dans les environs de l'East End. Formé à partir de plusieurs sources — le slang des Cokneys, l'argot des bohémiens, le romanichel, et d'autres — ce jargon servait à dérouter la police, mais aussi à identifier chacun, spécialement lorsqu'un criminel opérait hors de son territoire normal. Ainsi un voleur à main armée était baptisé *rampsman*, celui qui écoulait de la fausse monnaie était un *smasher* ; le voleur à la tire se nommait *hunter* , le tricheur *macer* , un receleur se faisait appeler *duffer* , le *palmer* volait à l'étalage, et le nom même de *blower* (« l'indic ») était haï. Pour infliger de solides corrections à ceux qui transgressaient les « lois » du milieu, et en particulier les *blowers*, on lançait les *Nobblers*, ou les *Punishers*. Parmi ces derniers, les plus violents étaient appelés *budgers* en raison de leur propension à utiliser des matraques, ou des masses sur leurs victimes. La Police était connue de la classe criminelle sous une variété d'appellations : *esclops* (ou *slops*), *crushers*, *rozzers*, *pigs* ou *peelers*, pour n'en citer que quelques unes. Les Investigateurs n'appartenant pas à la classe criminelle pourraient avoir à réussir des Jets d'Idées, ou de Connaissance, pour comprendre certaines informations obtenues dans les rues de l'East End.

L'existence des *flash-houses* constitue un autre phénomène caractéristique de la pègre victorienne. Ces établissements servaient autant de « quartiers généraux » aux gangs de criminels que d'entrepôts pour les marchandises volées. De plus, elles abritaient souvent de véritables « écoles » dans lesquelles les nouvelles générations de malfaiteurs — souvent de très jeunes gens — apprenaient les trucs du métier. Les *flash-houses* étaient souvent protégées par des *lurkers*, guetteurs déguisés en mendiants ou en innocents gosses des rues qui avaient pour tâche de prévenir la bande réfugiée dans une maison lorsque la Police s'en approchait trop. Quoiqu'elles ne fussent pas aussi remarquables dans les années 90, que dans les tous premiers temps de l'Ère Victorienne, la présence des Flash-houses est assez exemplaire de l'esprit quasi-familial qui régnait au sein de la pègre de l'époque.

Parmi les types de criminels les plus communs au sein de la pègre Londonienne, les cambrioleurs et les pickpockets étaient les plus courants. On les nommait *snatchers*, *drunken-rollers*, *dippers*, *mobsmen* (s'ils appartenaient à une bande — en anglais : *mob* —), ou *toolers*, s'ils étaient de véritables experts dans leur art. Il n'y avait pas de profil typique du pickpocket, cela pouvait aller du gamin des rues, au « retraité » grisonnant. Souvent ils se déguisaient en mendiants, ne prenant à leurs victimes que juste un petit peu plus que ce que leurs âmes généreuses auraient été prêtes à offrir. Un Londonien naïf, obligé de rattraper au vol un ivrogne trébuchant contre lui dans la rue, se serait peut-être aperçu un peu plus tard qu'il avait été soulagé de sa montre, de son portefeuille, ou autre objet de valeur pendant qu'il remplissait son devoir de chrétien en aidant ce pauvre malheureux. Même les Investigateurs les plus expérimentés pourraient vite s'apercevoir qu'il leur faut rester constamment en alerte, au milieu des pickpockets (ou des coupe-bourse pour les Investigatrices) omniprésents dans les rues de la capitale de l'Empire.

Le cambrioleur, grâce à *Raffles, The Amateur Craksman* de E.W. Hornung, représente la classe criminelle de la Londres victorienne dans l'esprit populaire. Armé des outils de son « art » : une pince-monseigneur, une lame pour découper des trous dans le bois, une douzaine de rossignols, un levier pour enlever les barres d'acier, un coupe-verre, une lanterne sourde, une matraque, et parfois une corde (utilisée comme échelle de corde), un cambrioleur compétent pouvait s'introduire dans pratiquement n'importe quel bâtiment, ou habitation, pour peu qu'il soit un peu moins fortifié et gardé que la Salle des Joyaux de la Tour de Londres. En règle générale, le cambrioleur travaillait seul, mais il pouvait employer un guetteur — appelé *crow* (et *canary* s'il s'agissait d'une femme). Il portait ses outils enveloppés de bandes de tissus de façon à pouvoir s'en débarrasser rapidement s'il était sur le point d'être pris par la police. Beaucoup de cambrioleurs portaient un modèle spécial de matraque consistant en une petite boule de plomb, ou d'acier, attachée à un boyau lié au poignet. Ce système avait l'avantage de conserver l'arme à portée immédiate tout en laissant la main libre d'escalader les murs, de crocheter, activités que ce métier dangereux, mais lucratif, nécessitait souvent.

En certaines occasions, le cambrioleur chargeait son guetteur-complice d'amener ses outils sur les lieux du forfait, et de les en remmener, en même temps que le butin. Cela dans le but d'éviter une arrestation au cas où il pourrait être appréhendé par les policiers. Là encore la règle d'assistance, et d'honneur, en vigueur au sein de la pègre victorienne, revêtait une importance toute particulière.

Les cambrioleurs spécialisés dans le perçage des coffres-forts étaient appelés *screwmen*. Généralement, ils utilisaient un instrument spécial connu sous le nom de *Jack-in-the-box*, qui était destiné à forcer toutes les portes de coffres sauf, peut-être, les plus résistantes. Vers la fin du siècle, la majorité de ces professionnels étaient suffisamment au courant du maniement des explosifs pour poursuivre leurs activités.

Le plus courant des « crimes sans victimes » de la Londres Victorienne était la prostitution. Au milieu du XIX[e] siècle on estimait qu'il y avait quelques 6 000 maisons de passes et 80 000 prostituées à Londres. Malgré quelques réformes sociales qui intervinrent en 1890, la situation dans l'East End ne s'était que très peu améliorée. Il suffisait d'un verre de gin et de quelques pence pour acheter la nuit d'une prostituée dans les zones les plus pauvres, spécialement si cela s'accompagnait d'un lit pour la nuit entière. Même dans les quartiers les plus pauvres de Whitechapel, les filles qui opéraient dans

une maison de tolérance, sous la houlette d'une tenancière plus ou moins bienveillante, étaient beaucoup mieux loties que les filles des rues, souvent misérables que l'on appelait *buors, troopers, ladybirds* ou *dollymops* et elles n'étaient qu'amateur, ou n'opéraient qu'à temps partiel. Celles qui excellaient dans leur art, et donc se trouvaient plus capables de raccoler le « gratin » (*the toffs*), ou les clients de classes supérieures, étaient baptisées *toffers*. Il n'était pas rare de voir quelque dandys de haute classe hanter les rues de Whitechapel, le soir, à la recherche d'un rendez-vous clandestin avec une de ces belles de nuit

Mais, alors même que le sort des prostituées, en général, était à peine enviable, celles de leurs sœurs qui avaient la chance d'attirer la protection permanente d'un aristocrate, ou d'un riche personnage, semblaient vivre l'histoire de Cendrillon. Ces « prostituées de Haut Vol », qu'un euphémisme victorien désignait sous le nom de « aventurières », faisaient figure d'héroïnes: autant pour les rejetons d'une société très « collet-monté » dans tous les autres cas, que pour les femmes de la Classe Moyenne qui eussent aimé bénéficier d'une telle chance. On pouvait rencontrer ces femmes, audacieuses, intelligentes et talentueuses, dans les endroits les plus en vogue de la ville, habillées par les plus récentes créations du Continent, se rendant à l'opéra au bras de leur riche protecteur ou chevauchant un pur-sang, gage de l'aristocratique affection de leur amant Irène Adler héroïne de « Un Scandale en Bohême » en est une parfaite représentante

Aussi éloignées que les Aventurières de la West End ait pu être des troopers et des toffers de l'East End, toutes deux étaient symptomatiques d'une certaine « maladie sociale » qui donna naissance à la classe criminelle

D'autres criminels étaient étonnamment spécialisés : Les *snoozers* dérobaient les bagages et les possessions des clients des hôtels pendant leur sommeil. Les *skinners*, des femmes qui entraînaient des enfants dans les ruelles, et les déshabillaient afin de vendre leurs vêtements, laissant leurs jeunes victimes nues et transies de froid

Crime moderne, la possession, l'usage et la vente de drogue, ne constituaient même pas un délit, à cette époque. La cocaïne pouvait être achetée, ouvertement, à la pharmacie du coin, et des fumeries d'opium ouvraient leurs porte dans la East End. Sherlock Holmes lui-même grand champion de la Loi, utilisait occasionnellement une solution de cocaïne à 7 % pour tromper son ennui entre deux affaires.

Les Investigateurs opérant dans Londres, spécialement dans l'East End, devront en tous temps se garder d'un rusé *tooler*, d'un *mugsman* désespéré, ou d'un vicieux *nobbler*. S'ils ont recours aux services d'une *ladybird*, au cours d'une enquête, ils devront se méfier d'un éventuel complice attendant dans une allée sombre. Même un résident de longue date, s'il n'appartient pas à la pègre, peut se trouver victime de la famille criminelle, s'il ne prend pas de précautions, ou s'il est trop préoccupé par un trafic occulte pour prêter attention aux détails les plus élémentaires de ce qui l'entoure. Il pourrait alors avoir besoin des services des représentants de la loi victorienne, généralement le plus proche bobby de Scotland Yard.

(*) N.D.T. La plupart des termes du *Slang* victorien qui figurent dans ce chapitre n'ont pas/plus d'équivalents. Nous avons préféré les conserver tels quels pour éviter des mots trop modernes ou des traductions littérales peu satisfaisantes

La Loi

Hors des frontières de l'Angleterre, il est courant de penser que Scotland Yard représentait la loi dans l'Angleterre victorienne. En fait, l'autorité de Scotland Yard était limitée à Londres, et à la campagne avoisinante, encore que cela ne comprenait pas l'intégralité de Londres. La City disposait d'une police indépendante : La City Police. Toutefois la City Police et la Metropolitan Police Force (MPF) de Scotland Yard coopéraient habituellement dans un souci d'intérêts communs, et il arrivait que la gendarmerie rurale fasse appel à des inspecteurs de la Criminal Investigation Division (CID) du Yard en tant que consultants pour des cas particulièrement difficiles ou étranges

De plus les inspecteurs de Scotland Yard étaient autorisés à louer leurs services en tant qu'Enquêteurs Privés sous réserve qu'ils le fassent sur leur propre temps libre et que cela n'interfère pas avec leurs services. Sans une question précise il était impossible de savoir si un homme du CID agissait pour une affaire officielle, ou non officielle.

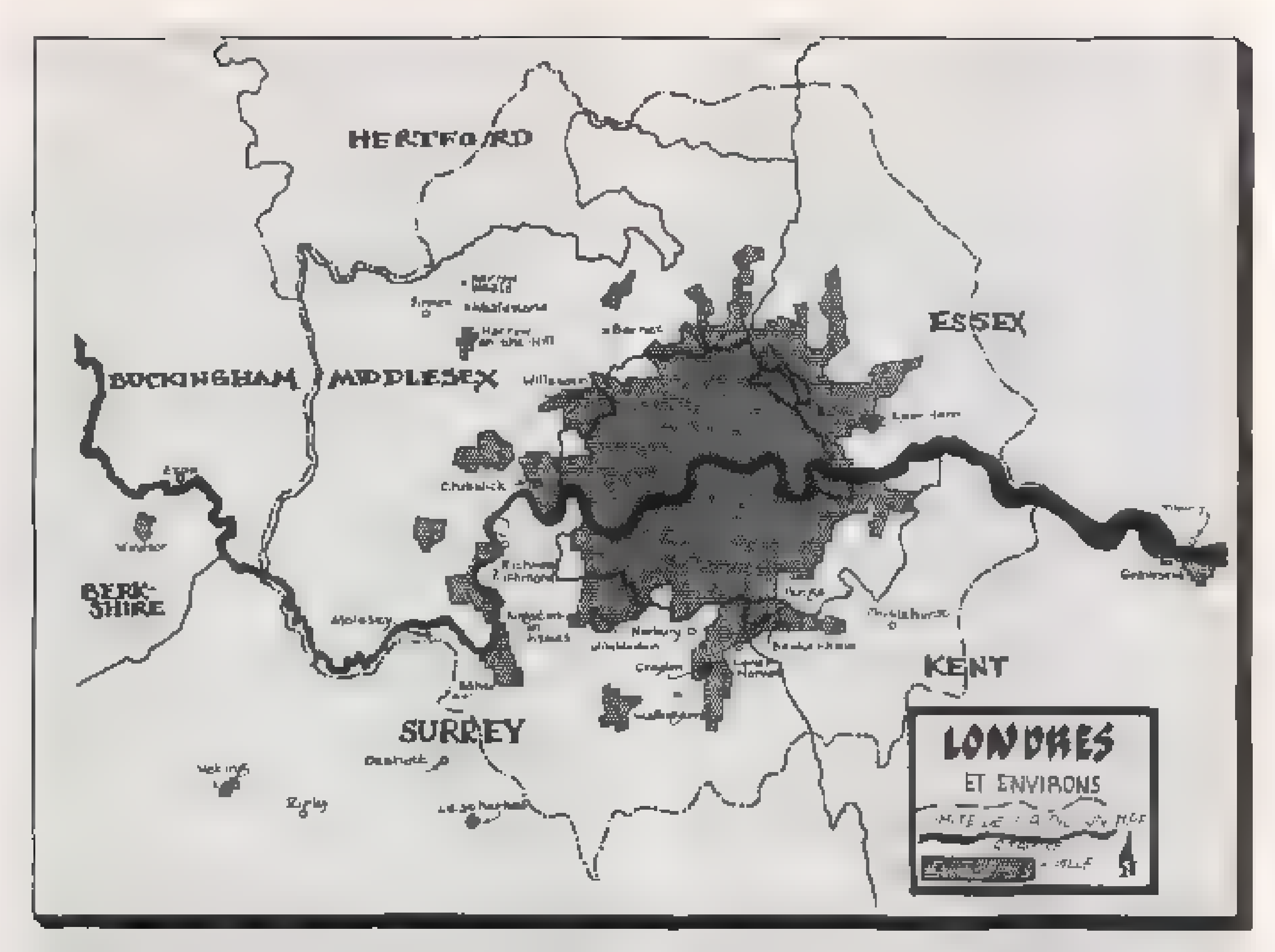
Fondée en 1829 sous l'égide de Sir Robert Peel, la MPF de Scotland Yard n'était pas une organisation municipale mais elle était administrée par le Gouvernement, à Whitehall, sous la responsabilité du Ministère de l'Intérieur. C'était la seule Force de Police d'Angleterre qui ne soit pas sous le contrôle direct de la municipalité dans laquelle elle opérait, mais sous la responsabilité du Secrétariat du Ministère de l'Intérieur (et donc, finalement, sous celle du Parlement) par l'intermédiaire du Préfet de Police désigné par le Secrétariat d'Etat à l'Intérieur. Dans les années 90 le Préfet était le respecté Sir Edward Bradford, qui avait remplacé le controversé James Monroe, au début de la décade. En plus des agents de la MPF (toujours appelé « *bobbies* » ou « *peelers* » en souvenir de leur fondateur), il y avait la *Criminal Investigation Division* (Division des Enquêtes Criminelles) organisée en 1878 sur les bases du Detective Department, rebaptisé. Ce département avait été créé en 1842. Il existait aussi une *Special Branch*, établie en 1886 pour lutter contre les nationalistes irlandais particulièrement les « *Dynamiters* » qui avaient frappé Scotland Yard lui même en 1884, détruisant presque les bureaux du CID

Scotland Yard abritait aussi le *Public Carriage Office* (Service des Transports Publiques) qui octroyait les permis pour tous les cabs et les cochers de Londres, ainsi que le *Scotland Yard Museum of Criminal Relics* (Musée des reliques du crime), populairement connu sous le nom de *Black Museum*, où étaient présentés les pièces à convictions et les objets concernant les crimes les plus célèbres. Il y avait encore le service centrale des fichiers, un laboratoire, et les services administratifs. La *Thames Division*, ou Police Fluviale patrouillait sur la Tamise, à bord de vedettes rapides à vapeur. Contrairement à la croyance publique, Scotland Yard n'était pas un commissariat de Police. Les criminels amenés au Yard pour enregistrement et incarcération, étaient détenus au Commissariat de Police de Cannon Street, juste la porte d'à côté

Le territoire de la Police Métropolitaine comprenait 22 districts administratifs y compris la Brigade Fluviale (Thames Division), et il couvrait quelques 700 miles carré (plus de 1 100 km²). Ce territoire englobait tout Londres, à l'exception de la City, et le comté de Middlesex, plus des parties de l'Essex, de Hertford, du Kent et du Sussex. Scotland Yard se situait pratiquement au centre, entre Whitechapel et les quais du fleuve, juste au Nord du Parlement.

Ce n'est qu'en 1891 que la MPF s'est totalement installée dans ces locaux baptisés *New Scotland Yard*. Avant cela, elle occupait un immeuble situé plus au Nord, en face de l'Amirauté. Il était appelé *Great Scotland Yard* depuis l'époque où les Rois d'Ecosse y demeuraient pendant leurs séjours à Londres. C'est cet immeuble qui fut la cible d'un attentat en 1884. Bien que les nouveaux locaux se soient révélés beaucoup plus adaptés au fonctionnement du Yard, le déménagement a été la cause de plusieurs mois, et même années, d'une certaine confusion dans le fonctionnement général en raison de diverses erreurs, en particulier dans le classement des fichiers.

La MPF resta fidèle à elle-même, spécialement par l'intermédiaire des bobbies familiers faisant leur ronde. Le Bobby était facilement reconnaissable avec son uniforme bleu, son chapeau haut, la matraque pendant à sa ceinture, la lanterne sourde (équipée d'une lentille et d'un volet permettant de masquer la lumière sans éteindre la lanterne), et le sifflet de Police qui avait remplacé la sonnette, et qui permettait d'alerter des renforts. Les Bobbies, ou Agents de Police (*Police Constables*, P.C., comme l'indiquait leur dénomination officielle) étaient généralement francs et honnêtes, travaillant



pendant de longues heures sans attendre de remerciements pour leurs services, et cela pour un maigre salaire (moins de 24 shillings par semaine, dans les meilleurs cas). Mis à part un shilling occasionnel pour regarder ailleurs dans le cas d'infractions mineures, la seule récompense du bobby prenait la forme de violences commises par ceux mêmes qu'il avait fait serment de protéger. Le fait que les agents ordinaires n'avaient pas le droit de porter d'armes à feu, ne faisait qu'encourager les éléments criminels, et rendait le travail de la Police plus difficile.

Heureusement, quoique les criminels fussent fort bien armés, la Police n'avait le plus souvent à affronter que des couteaux et des matraques. La possession d'armes à feu — quoique ces armes ne fussent pas difficiles à obtenir — constituait un grave délit pour ceux qui n'étaient pas du côté de la loi. Ceux qui faisaient usage d'une arme à feu lors d'un méfait pouvaient perdre tout espoir de clémence lorsque leur affaire passait devant la justice. Il faut noter que cela ne décourageait guère les criminels les plus endurcis qui, de toute façon, n'avaient rien à perdre. Les Inspecteurs du CID étaient autorisés à porter des armes de poing en service, cela s'avérait souvent nécessaire.

Procédures

La criminologie n'était pas très développée, même dans les années 90. Le CID ne pouvait pas, par exemple, envoyer des empreintes digitales au labo pour découvrir l'identité d'un suspect. Les empreintes digitales n'étaient alors qu'une curiosité, et l'on considérait qu'elles n'avaient que peu d'intérêt pour le travail de la Police. Les hommes du Yard devaient dénicher leurs suspects par des interrogatoires épuisants, une détermination farouche, et des kilomètres de marche. Les inspecteurs du CID n'avaient pas l'esprit particulièrement brillant, mais ils étaient très systématiques et particulièrement consciencieux. Un Investigateur choisissant de faire fi de la loi dans sa traque des serviteurs du Mythe ne pourra pas éviter longtemps les hommes du Yard, sauf s'il passe le reste de son temps à courir, ou s'il dispose d'appuis dans les hautes sphères gouvernementales pour couvrir ses agissements.

Une fois que le Yard avait arrêté son suspect, il était présenté devant la Justice. Si le délit était mineur, et ne requérait pas le verdict d'un jury, ou si la plainte était déposée par la Police elle-même, le procès avait lieu dans l'un des tribunaux de Police situés aux alentours de la City. Si un jury était nécessaire — dans les cas de crimes graves — l'affaire était présentée devant les Assises, où des sessions périodiques de la Cour étaient tenues par des juges de la Cour Supérieure qui enregistraient les verdicts du jury. Les Cours d'Assises siégaient dans tous les comtés d'Angleterre et du Pays de Galles. Des tribunaux de juridictions criminelles et civiles limitées siégeaient trimestriellement dans les zones rurales. Ces Assises Trimestrielles étaient présidées par un Juge de Paix. Les crimes les plus graves — haute trahison, meurtre, etc. — étaient jugés au *Central Criminal Courts*, à Old Bailey (au nord de la Cathédrale St-Paul). Plus connues sous le nom de Old Bailey, les Cours étaient situées dans un immeuble juste au Sud, et sous le même toit que l'ancienne prison de Newgate. Ceux qui attendaient leurs procès devant la Cour étaient gardés à Newgate, même après que les locaux aient cessé de servir de prison depuis des années.

Les Personnages devant affronter un tribunal, dans une affaire criminelle, devront avoir recours aux services d'un *barrister* (à peu près équivalent de l'avocat au barreau), un membre de la plus haute classe des hommes de loi d'Angleterre, seuls habilités à plaider au tribunal. Face à un problème légal, ou une affaire de nature non criminelle, il sera nécessaire de s'assurer les services d'un *solicitor*. Les *Solicitors* traitaient toutes les affaires légales de routine dans l'Empire, signatures de contrats, testaments, etc. Sauf dans les cas d'affaires criminelles directes, il était nécessaire d'avoir recours à un *solicitor* pour obtenir les services d'un *barrister*. Le premier préparait le dossier qui devait ensuite être plaidé par le second.

Les Détectives de Fiction

Bien que Sherlock Holmes soit le plus connu des Détectives de l'époque victorienne, il n'était en aucun cas le seul, même s'il fut le premier de tous les Détectives Conseil — vers qui la Police officielle, les autres détectives privés, aussi bien que les particuliers, pouvaient se tourner pour obtenir des conseils ou de l'aide. Les années 90 virent de nombreux autres détectives privés londoniens de renom. On peut citer Martin Hewitt, dont la carrière débuta dans les années 90 ; Loveday Brooke la *Lady-Detective* ; les Pinkertons, aussi, qui étaient représentés en Angleterre comme aux Etats-Unis, autant dans la réalité (avec un seul bureau, toutefois), que dans la fiction ; et quelques nouveaux venus tels que Clyde Beatty et son assistant aux multiples talents Dotterell — dont les affaires avec la Nécropole de Woking ont été relatées pour la postérité par Basil Copper. Ces jeunes détectives, qui s'efforçaient de faire reconnaître leurs talents dans l'ombre du Grand Sherlock Holmes, devaient être suivis par d'autres comme le Dr John Thorndyke, le premier véritable détective scientifique ; et Solar Pons, qui admirait tant Sherlock Holmes qu'il avait modelé toute sa carrière de limier sur celle du grand détective. Quand la police officielle s'avérera incapable de fournir de l'aide, ou même simplement d'accorder foi à ses déclarations, un Investigateur assiégé par les servants de Cthulhu pourra toujours tenter de s'adresser à ces serviteurs privés de la Loi et de l'Ordre. Ils pourraient avoir l'esprit suffisamment ouvert pour lui fournir une assistance valable pour peu que le prix soit correct.

Divers

Ce chapitre rassemble de nombreuses informations intéressantes et utiles, que le Maître de Jeu pourra utiliser pour ajouter un parfum d'époque au jeu.

Coût de la Vie

La table ci-dessous fournit un calcul approximatif des finances nécessaires à la survie, et des sommes dont un représentant moyen de chaque classe peut espérer disposer. Naturellement, aucun membre d'une classe aisée ne songerait à exister avec le seul montant indiqué dans la colonne « survie ». Les sommes indiquées sont exprimées en Livres Sterling (£) par an.

Coût de la vie (et revenus moyens) en £

Année	Survie	Classe Infér.	Classe Moy.	Classe Supér.
1890	80	95	155	1300
1892	80	100	160	1300
1894	85	100	160	1250
1896	85	100	165	1200
1898	90	105	170	1000
1900	95	110	160	1000

Le Gouvernement Britannique

Comme de nos jours, le Gouvernement Britannique était une Monarchie Constitutionnelle, sans Constitution écrite mais avec un ensemble de lois fondamentales, de traditions et de jurisprudences qui pouvaient être changées à tout moment par un acte du Parlement. En théorie, la Reine était à la tête de l'Etat, mais le pouvoir exécutif était, en fait, détenu par le Cabinet, dont le Premier Ministre était le chef. Mais la Reine Victoria était extrêmement respectée par son peuple, y compris par beaucoup de ceux qui servaient au sein du gouvernement, aussi ses conseils, ses suggestions étaient-ils pris en compte à un niveau inconnu de nos jours. Par exemple, lorsqu'un nouvel immeuble vint, par sa hauteur, à gêner son point de vue depuis le Palais, sa colère fut à l'origine d'une loi limitant à trois étages la hauteur des immeubles à construire. Cette loi restait en vigueur au XXe siècle.

Le premier Ministre (PM) était à la tête du pouvoir exécutif du gouvernement. Il était toujours le leader du parti de la majorité au Parlement. Au début des années 90, le PM était le Marquis de Salisbury, leader des Conservateurs. Il était en poste depuis 1886. Le parti de Salisbury fut battu en août 1892, et le leader du parti Libéral : William E. Gladstone, devint Premier Ministre (un poste qu'il avait tenu avant Salisbury, et même plus tôt puisqu'il avait alterné avec le Conservateur Benjamin Disraeli). Gladstone démissionna en février 1894 et c'est le Comte de Rosenberry qui prit les rênes du gouvernement Libéral jusqu'à sa défaite, en juin 1895, qui vit le retour des Conservateurs de Salisbury, jusqu'à la fin de l'Ere Victorienne. Les ministères Conservateurs de Salisbury s'intéressèrent principalement aux positions Britanniques dans la politique mondiale et aux affaires de l'Empire. Le gouvernement Libéral de Gladstone se pencha plus particulièrement sur les réformes sociales, la législation progressiste et, chose qui amena une scission au sein des Libéraux et leur défaite en 1895, sur le *Home Rule* (Autonomie) Irlandaise.

Le Cabinet dirigeait les départements d'état et proposait les lois au Parlement. Au sein du Cabinet, il existait différents postes tous soumis à la désignation par le PM : *Le Premier Lord du Trésor* (Gladstone occupait aussi ce poste durant son ministère) ; *Le Lord Chancelier* (le plus haut Officier Judiciaire des Tribunaux d'Angleterre, Conseiller Législatif du Ministère, Garde des Sceaux et titulaire de la présidence de la Chambre des Lords) ; le ministère de l'Intérieur, celui des Affaires Etrangères (Salisbury cumulait cette fonction à certains moment de son ministère), des Colonies, de la Guerre, de l'Inde, ainsi que le *Chancelier de l'Echiquier* (Ministre des Finances), *Le Premier Lord de l'Amirauté*, le *Post-Master General*, et divers autres chanceliers, secrétaires, lord-lieutenants, etc.

Le Parlement détenait le pouvoir législatif ; ses membres entérinaient les lois du royaume (avec l'assentiment de la Reine qui était généralement guidée, dans ses décisions, par son Cabinet et tout spécialement par le Premier Ministre). Le Parlement se composait de deux Chambres : La Chambre des Lords qui réunissait des « Lords spirituels et séculiers » (les dignitaires de l'Eglise Anglicane, et des pairs du Royaume, héréditairement et à vie), et la Chambre des Communes, elle-même composée de représentants élus des circonscriptions parlementaires. Les membres de la Chambre des Lords étaient nommés par la Reine. Depuis 1911 son pouvoir s'est considérablement atténué, au point de se limiter quasiment au rôle de conseil mais, dans les années 90 les deux Chambres avaient des pouvoirs équivalents. C'est la Chambre des Lords qui fit continuellement obstacle à l'autonomie Irlandaise chaque fois que le projet lui fut soumis.

Le Parlement se réunissait à Westminster durant ce qui était communément appelé « *The London season* » : les mois de mai, juin et juillet. La session se terminait généralement au plus tard en août, moment de la clôture de l'assemblée parlementaire.

Royauté et Titres de Noblesse

Une monarchie ne peut se dispenser de s'intéresser à la Royauté et aux titres, aux préséances et aux privilèges. Le règne de la Reine Victoria fut le plus long de l'histoire de l'Empire, et sans doute fut-elle la plus aimée des monarques britanniques. Elle régna de 1837 à 1901 et, à sa mort, bien peu se souvenaient de l'époque où elle n'était pas encore Reine. Son fils, Edward, Prince de Galles, lui succéda et resta sur le trône jusqu'à sa mort en 1910. Le Prince était d'un caractère plus extravagant, ce qui contrastait avec le comportement sobre de sa mère. Le récit de ses exploits aux tables de jeu, et avec de nombreuses femmes (et hommes si l'on en croit la rumeur) alimentait les commérages des classes inférieures de la population. Mais le commun des mortels se sentait aussi plus proche du Prince qu'il n'aurait pu l'être autrement — cet aristocrate, membre de la famille royale avait des faiblesses comme tout le monde, c'était un Prince

populaire et, après son couronnement, un Roi populaire. Après le décès de son époux, le Prince Albert, la Reine Victoria ne fit que très peu d'apparitions en public, elle laissait cela au Prince de Galles dont la popularité s'en accrut.

Pour certains, toutefois, les activités du Prince le rendaient peu désirable dans le rôle de futur monarque et certains, même, pensaient que le propre fils du Prince, Albert Victor Duc de Clarence, ferait un Roi beaucoup plus acceptable. Clarence, ou Eddy comme ses intimes l'appelaient, n'était pas un meilleur candidat à la couronne impériale que son père. Les liaisons sexuelles du Duc étaient encore moins orthodoxes que celles du Prince et Eddy fut impliqué dans plusieurs scandales. Certains avançaient une théorie selon laquelle il aurait été mêlé aux meurtres de l'Eventreur en 1888 — que ce soit à cause de lui, ou parce que lui-même était l'Eventreur ! Frêle individu, souvent malade, Eddy mourut en 1892. Des rumeurs sans fondement affirmaient alors qu'il avait été interné dans un asile d'aliénés pour éviter à la Couronne l'embarras causé par une maladie mentale de plus en plus virulente qui aurait été due à la syphilis.

En plus de la famille royale, beaucoup d'autres individus portaient des titres qui s'échelonnaient depuis la pairie, jusqu'au titre de chevalier non-héréditaire décerné par le monarque pour services rendus ou pour de grands mérites personnels.

La pairie étaient composée de ceux qui portaient l'un des cinq titres de la Noblesse héréditaire : Duc, Marquis, Earl (Comte), Vicomte ou Baron.

Duc (*Duke*) était le plus haut rang de l'Empire. On employait « Votre Grâce », pour s'adresser à lui et l'on s'y référait sous la forme : « Le Duc de (*nom du lieu*) ». Un membre de la famille royale portant le titre de Duc était connu comme Duc Royal (c'était le cas du Duc de Clarence). Son épouse était appelée Duchesse.

Marquis (*Marquis* ou *Marquess*) est le second rang héréditaire de la Noblesse. Informellement on pouvait l'appeler Lord (tout comme le Comte ou le Vicomte). Son épouse portait le titre de Marquise (*Marchioness*) et l'on parlait d'elle sous le terme de « Lady ». « My Lord » (ou « My Lady ») étaient la formule correcte pour s'adresser à eux.

Earl, c'était le titre anglais équivalent à celui de Comte. Sa femme se nommait Comtesse *(Countess)* et l'on s'adressait à eux de la même façon que pour les Marquis et Marquises.

On s'adressait au Vicomte *(Viscount)* de la même façon qu'au Marquis et aux Comtes. L'équivalent féminin était Vicomtesse *(Viscountess)*, ou Lady.

Le titre de Baron symbolisait le dernier rang de la noblesse héréditaire. On parlait de lui sous le terme de « Lord » et de sa femme, la Baronne *(Baroness)*, sous celui de « Lady ».

Si un pair détenait plus d'un titre, il était généralement connu par son rang le plus haut. Son titre de rang inférieur étant le plus souvent accordé, à titre honorifique, à son fils aîné. Les fils cadets des ducs et marquis portaient, par courtoisie, le titre de Lord. Les cadets des familles comtales, ainsi que tous les fils des vicomtes et barons pouvaient faire précéder leur nom du titre de courtoisie de « Honorable ».

A mi-chemin entre la pairie et la chevalerie, il existait le rang de Baronet. Ce titre aussi, était héréditaire. Par courtoisie, seulement la femme d'un baronet étant connue comme « Lady ». Bien que, officiellement, ils fussent roturiers, et non véritablement nobles, les baronets n'en constituaient pas moins une part importante de l'aristocratie. La baronetie *(baronetcy)* pouvait être conférée à un individu considéré comme valeureux par la Couronne. On s'adressait à eux comme aux chevaliers avec le mot « Sir » précédant leur nom, et « Baronet » — souvent abrévié en « Bart. » ou « Bt. » — le suivant.

La Chevalerie était conférée à des individus valeureux, et le titre n'était pas héréditaire. Normalement, la *Queen's List* — annoncée annuellement — nommait les individus à qui le titre de chevalier *(Knight)* était conféré. Le titre de « Sir » servait de préfixe au nom des chevaliers. Il existait plusieurs ordres de chevalerie dont les initiales suivaient, généralement le nom du porteur du titre : *Knights of the Garter* (Ordre très honorable de la Jarretière [K.G.]), *Highest Order of the Knighthood in the Empire, Knights of the Bath* (Ordre très honorable des Chevaliers du Bain [K.B.]), et *Companions of the Bath* (Compagnons de l'O.T.H.C.B. [C.B.]). La femme d'un chevalier était parfois appelée « Lady », mais cela ne constituait pas un titre de courtoisie.

L'aristocratie comprenait aussi la *gentry* (petite noblesse). Ce terme s'appliquait à tous les non-nobles autorisés à porter les armoiries, et plus particulièrement à ceux qui possédaient des terres (l'aristocratie terrienne — *landed gentry*). Souvent, un représentant de la petite noblesse pouvait être appelé « *squire* » (châtelain, propriétaire...) quoique, techniquement ce terme puisse s'appliquer à tout gentleman campagnard, et spécialement aux principaux propriétaires fonciers d'un district.

La famille royale d'Angleterre était liée, par le sang et par mariages, à la famille royale d'Allemagne, et beaucoup de nobles Britanniques portaient également des titres de noblesse d'autres pays, ce qui n'allait pas manquer de compliquer la vie du commun des mortels, dans des endroits comme les Etats-Unis.

La Vie des Clubs Londoniens

Les Clubs de Gentlemen représentaient une partie importante de la vie à l'époque victorienne. Londres avait largement sa part d'établissements de ce genre. Dans ces endroits, les gentlemen pouvaient se détendre et rencontrer d'autres personnes partageant leurs centres d'intérêts, dans les salons de lecture où ils disposaient de journaux et de livres, ou devant de bons repas qu'ils pouvaient déguster à un prix bien inférieur à la normale. Les clubs disposaient généralement de salons, de bibliothèques, de salles à manger et de bars, et fournissaient les quotidiens à leurs membres. L'accès des non-membres qui, pour une raison ou une autre, devaient rencontrer des membres du Club étaient généralement limité à une Salles des Visiteurs, diversement aménagée suivant les établissements. Les Clubs étaient généralement formés autour de centres d'intérêts particuliers. Il y avait ainsi des clubs dont les membres étaient politiquement conservateurs, d'autres libéraux, des clubs pour les anciens (et actuels) militaires, des clubs sportifs, littéraires, artistiques, etc. Il existait même des clubs pour dames où celles-ci pouvaient se rencontrer pendant que leurs maris fréquentaient leurs propres clubs.

Beaucoup des clubs Londoniens étaient centralisés dans Pall Mall et autour de St-James Square. C'était le cas du conservateur *Carlton Club*, du *Conservative Club*, du libéral *St-James Club*, du *Army and Navy Club*, du *East India United Service Club*, du *Athenaeum Club* (littéraire), et plusieurs autres, y compris le *Diogenes Club* (un endroit réservé à des « insociables » — où l'échange de paroles n'était pas admis sauf dans la Salle des Etrangers, réservée aux visiteurs). Parmi les autres clubs importants de Londres il y avait des clubs sportifs tels que le *Alpine Club* (Savile Row), le *National Sporting Club* (Covent Garden), le *Queen's Club* (Kensington West — tennis, rackets, etc.), et le *turf Club* (Pall Mall — whist et autres jeux de cartes). Certains autres clubs étaient tout aussi renommés : le *Malborough Club* (dans Pall Mall), le *Traveller's Club* (dans Pall Mall — les membres de ce club devaient avoir effectué — au moins — un voyage les amenant à — au moins — 500 miles de Londres), et le *Albermarle Club* (Albermarle Street — autorisé aux ladies et aux gentlemen, en même temps). Il existait aussi des clubs professionnels tel le *Press Club* (Fleet Street).

L'adhésion à un club coûtait de 5 à 40 £, et les droits annuels s'élevaient de 3 à 15 £. L'entrée de nouveaux membres était soumise à un vote, mais un certain nombre de « black balls » (votes contraires) pouvait interdire l'accès à un candidat, même si la majorité se prononçait en faveur de son admission. Les candidats dont la réputation ou la qualification avaient besoin d'être prouvées, pouvaient avoir besoin du parrainage d'un membre.


Chemins de fer
de Grande-Bretagne
principales lignes
villes
routes de navigation régulières
cités
50 km
Mer du Nord
ande


Mer d'Irla
La Manche
Canal St George
Baie de Cardigan
Golfe de Wash
Baie de Lyme
Pas de Calais
Vers Rotterdam

Logement

Les personnages nouvellement arrivés à Londres, tout comme ceux qui pourraient avoir besoin de changer d'adresse, pourraient trouver une quantité de logements temporaires, depuis les hôtels très coûteux de la West End, jusqu'aux logements sommaires et aux asiles de nuit de l'East End.

Les prix des hôtels de la West End étaient plus élevés que dans la City, de 8 à 20 shillings par nuit et plus. Pour un bain chaud, il fallait compter 1 shilling, et 6 pence, tout de même, pour une toilette à l'eau froide dans une chambre. Le tarif du breakfast, à l'hôtel, était généralement de 1/6, plus le pourboire au serveur et au maître d'hôtel (respectivement un et deux shillings). En règle générale, il était interdit de fumer dans les hôtels sauf dans le fumoir, salon réservé où un assortiment de journaux Anglais — rarement étrangers — était mis à la disposition des fumeurs.

Les hôtels étaient centrés autour des gares, certains même se situaient dans les locaux de la gare. Parmi les hôtels de la West End, près de Charing Cross et du Strand, on trouvait le *Cecil Hotel (Quai Victoria, près de Waterloo Bridge)*, le *Savoy Hotel* (près du théâtre du même nom), et le *Charing Cross Hotel* (à la gare). Le *Albermarle Hotel* se dressait dans Picadilly (au coin de Albermarle Street). A proximité de Westminster il y avait *Westminster Palace Hotel* (à l'opposé de l'Abbaye), *Buckingham Palace Hotel*, *Claridge's Hotel* et *Grosvenor Hotel* (à la gare Victoria). Autour de Blumsbury (près du British Museum) le *Euston Hotel* (dans la gare), le *northern Railway Hotel* (à la gare de King's Cross), et le *Inn's of Court Hotel* (Holborn, près de Lincoln's Inn). Dans la City : *De Keyser's Royal Hotel* (sur le quai, près de Blackfriars), *Cannon Street Hotel*, le *Metropolitan Hotel*, et le *Anderton's Hotel* (Fleet Street — un des points de rendez-vous favoris des « dinings clubs » et des loges maçonniques). Au sud de la Tamise il n'y avait que peu de bons hôtels, aucun même aux gares de Waterloo et de London Bridge, encore que le *York Hotel* se trouvât près de la gare de Waterloo.

Les pensions de familles étaient moins ruineuses. Pour 30-40 shillings par semaine on y recevait le logement, le couvert, le thé, et un salon permettant de rencontrer les autres pensionnaires. Les meilleures d'entre elles se trouvaient dans la West End, près du British Museum.

Des appartements privés ou meublés pouvaient être loués, pour 10-20 shillings par semaine aux environs de St-Marylebone et du British Museum, et de 2-15 £ dans les meilleurs quartiers de la West End. Pour un shilling on pouvait s'assurer les petits déjeuners. Les autres charges, chauffage, éclairage, nettoyage, etc. étaient à prévoir en plus.

Les logements communs étaient les moins onéreux. Ils étaient largement répandus dans l'East End. Du côté de Whitechapel et de Spitalfields on trouvait des asiles de nuit en grand nombres. Dans ces endroits souvent sordides, hommes et femmes dormaient dans de grandes salles plus ou moins délabrées, garnies de rangées de lits sales. Un lit simple coûtait 4 pence, et un double, 8 pence. Ceux qui ne disposaient pas de cette somme pouvaient, pour 2 pence, s'appuyer sur une corde tendue entre deux murs des combles, et tenter d'y trouver le sommeil. Les Investigateurs qui s'installeraient dans un de ces asiles de nuit — certainement une excellente idée s'ils sont en fuite car on ne pose guère de questions dans ces endroits — pourraient craindre d'être dépouillés de leurs biens s'ils manquent de vigilance, et il y a fort à parier que leurs vêtements seront ensuite infestés de vermine.

Marchés et Bazars

Dans les quartiers commerçants de Londres il était extraordinaire de trouver une maison dont le rez-de-chaussée ne soit pas occupé par une boutique. Picadilly, Charing Cross Road, Oxford Street, le Strand foisonnaient de magasins de toutes sortes, Regent's Street, Bond Street, et Picadilly accueillaient les magasins en vogue. Les grands magasins comme *Harrod's and Whiteley's* (dans Kensington et Paddington) devinrent célèbre à l'époque victorienne. Leurs rayons proposaient une multitude de marchandises diverses, dans un même bâtiment. Les rues de l'East End et de la rive Sud de la Tamise étaient envahies, spécialement les samedi soir et dimanche matin, par des centaines de camelots vendant leurs marchandises sur des étalages dans la rue ou sur des charettes.

Plusieurs bazars étaient disséminés dans Londres. Ces « centres commerciaux » regroupaient des rangées de boutiques et d'emplacements qui proposaient toutes sortes de marchandises. Les clients pouvaient flâner dans les allées couvertes devant les marchands qui vantaient leurs produits. Les plus importants de ces bazars étaient ceux de Baker Street, et de Soho (dans Oxford Street), Opera Colonade (dans Haymarket), Burlington Arcade (Picadilly), Royal Arcade (Old Bond Street), et Lowther Arcade (dans le Strand) — ce dernier proposant principalement des jouets et autres articles à bas prix.

Londres disposait aussi de marchés importants, où les commerçants se rassemblaient pour vendre des produits frais, généralement tôt le matin. Le marché de Covent Garden était le plus important de tous, en ce qui concernait les fruits, les légumes, et les fleurs. Celui de Billingsgate (le long de la Tamise, entre le London Bridge et la Maison des Douanes) était le grand rendez-vous des poissonniers. A Smithfield et à Newgate Street on trouvait plus particulièrement la viande. Le marché de Leadenhall était spécialisé dans la volaille et le gibier. Dans l'East End, la population pauvre pouvait se servir aux marchés de Spitalfields (légumes), Shadwell (poisson) à l'Est des Docks de Londres, et au Marché Columbia (viande, poisson et légumes) dans Bethnal Green après Spitalfields.

Les *costermongers* (équivalent anglais de « marchand des quatre saisons ») n'étaient pas aussi nombreux à cette époque qu'ils ne l'étaient précédemment mais il y en avait encore beaucoup dans New Cut (une artère de Lambeth, près de Westminster) et un peu partout dans l'East End. Ces marchands des rues proposaient des produits variés, depuis les légumes jusqu'au gibier, sur des étalages fixes ou sur des charettes. Les prix étaient généralement très raisonnables. Souvent, ils partageaient leur territoire avec des artistes des rues et des mendiants qui tentaient de capter l'attention des promeneurs. Le labyrinthe des échoppes des costermongers était le terrain de chasse favori des pick-pockets et des coupe-bourse.

Les Sources d'Informations

Sommerset House et le Service des Archives étaient d'excellentes sources d'informations publiques, privées, criminelles, civiles et politiques. Les Inns of Court pouvaient fournir des informations sur les barristers et les solicitors de la métropole, mais un Investigateur devra trouver un contact et réussir un Jet de Droit pour y avoir accès. Scotland Yard conservait l'intégralité des casiers judiciaires mais les mêmes obstacles devront être franchis pour y accéder. Même si le personnage réussit à accéder aux documents de Scotland Yard, on devra se souvenir que les fichiers concernant les premières années de la décade avaient été fortement déclassés par le déménagement du Yard.

Londres pouvait s'enorgueillir de posséder de nombreuses bibliothèques publiques. Elles ouvraient, les jours de semaine, de 8-10 h jusqu'à 21-23 h, parfois même le dimanche de 15 à 21 h. Toutes possédaient des salles de lecture, des collections de journaux, et des bibliothèques de références mais les livres n'étaient prêtés qu'à des résidents de l'arrondissement, et sur recommandation d'un contribuable (foncier). Les bibliothèques circulantes étaient réservées à des membres payants ; la cotisation annuelle s'échelonnait de 28 shillings à 3 £ 3 S. (ce dernier tarif étant celui de la *London Library*, dans St-James Park). Certaines de ces bibliothèques, comme la *London Library*, demandaient le parrainage d'un membre officiel pour accepter un nouveau venu. En ce qui concernait les

ouvrages étrangers la *Bibliothèque Rolandi* — à côté de Oxford Street — avait un total de 300 000 volumes

Les collections spéciales de certaines bibliothèques n'affichaient pas de droit d'entrée, mais imposaient une recommandation. C'était le cas de la salle de lecture du British Museum (20 000 ouvrages dans la seule salle de lecture, et d'autres répartis dans le musée) ; de la *Sion College Library* sur les quais de la Tamise (avec 60 000 volumes c'était la plus riche bibliothèque [illegible] ; et de la *Patent Office Library* — dans Chancelry Lane — (enrichie de journaux scientifiques et de correspondances des sociétés de savants).

Beaucoup de salles de lecture et de cercles bibliothécaires privés desservaient Londres. Les droits d'entrée y variaient de un ou deux pence à l'entrée, jusqu'à 3 £ à l'année. Parmi celles qui s'étaient spécialisées dans les journaux, il y avait la [illegible] leurs locaux dans Ludgate Circus, ainsi que *Street's Colonial*, et *General Newspaper Offices* — près de Lincoln's Inn. Les nombreux journaux, eux-mêmes, conservaient des collections privées de coupures de presse (« *morgues* » : les « archives ») qui n'étaient généralement pas accessibles au public. Les Investigateurs pourront y avoir accès s'ils disposent d'un contact dans la place et réussissent un Jet de Journalisme.

Pour retracer les allées et venues de suspects par bateaux, les Investigateurs devront consulter les archives individuelles de chaque compagnie de navigation et ce, pour chacun des complexes dockaires. L'Autorité Portuaire de Londres *(London Port Authority)*, supervisant l'ensemble, ne naquit qu'en 1909. Les arrivées et les départs des bateaux figuraient dans la plupart des journaux. Les bureaux des Compagnies du Pacifique et de l'Orient se situaient, séparées, à l'extrémité de Pall Mall ; ceux de l'*Aberdeen Steam Navigation Compagny* étaient installés dans la City. Les lignes transatlantiques, telles que la *Guion Steamship Compagny*, opéraient à partir de Liverpool, et c'est là qu'étaient leurs bureaux, et leurs archives, bien qu'elles aient disposé aussi de petites agences à Londres.

En ce qui concerne le chemin de fer, les informations étaient disponibles aux terminus Londoniens des lignes — tant pour les lignes principales que locales — celui du *Metropolitan Railway*, par exemple, se trouvait à la Gare de Baker Street, près du Musée de Mme Tussaud. Pour les cabs, et leurs passagers, on avait tout intérêt à se renseigner au dépôt central des voitures, là où tous les cochers agréés remisaient leurs véhicules lorsqu'ils n'étaient pas en service.

Quelques ouvrages de références étaient des plus précieux : le [illegible] constituait la meilleur source de renseignements sur les horaires de chemin de fer. *The Post Office Directory of London*, soit le *Kelly's* avec ses 3 000 pages, ou le *Morry's*, plus concis, fournissaient la liste des habitants et des établissements commerciaux de Londres. Un répertoire du téléphone Londonien indiquait les abonnés du téléphone. Le *Dictionary of National Biography*, et le *Medical Register* contenait des données utiles aux médecins ; le *Crockford's Clerical Directory*, publié annuellement, en faisant de même pour le clergé. On pouvait glâner des renseignements sur la noblesse dans le *Debrett's Illustrated Peerage*, et dans *Titles of Courtesy of the United Kingdom of Great Britain and Ireland*, *The Gazeteer of the World*, et d'autres publications similaires fournissaient d'inestimables renseignements sur l'Etranger. Pour la richesse de ses informations, le *Whittaker's Almanach* était le meilleur d'Angleterre. Des cartes d'Etat Major étaient disponibles par l'intermédiaire de *E. Stanford's* dans Charing Cross, c'était l'agent officiel du *Royal Surveyor's Office*. Londres abritait aussi un grand nombre de libraires et, naturellement, les boutiques qui pouvaient fournir des ouvrages relatifs au Mythe étaient plutôt cachées dans les ruelles les plus mal famées de la ville.

Finalement, les Gardiens devraient se sentir parfaitement libres d'inventer tous les ouvrages de références qui peuvent leur sembler en accord avec l'époque et avec l'esprit du jeu.

L'occulte dans les Années 1890

En face des nouvelles et révolutionnaires théories scientifiques qui se propageaient vers la fin du XIXe siècle, l'intérêt pour l'Occulte restait très grand. Des études pseudo-scientifiques — comme l'Atlantologie — jusqu'au mysticisme rédigé en termes religieux — comme l'est devenu le spiritisme vers la fin du siècle — tout ce qui détenait de puissants secrets cachés bénéficiait d'une énorme popularité, spécialement en Angleterre, semble-t-il.

L'intérêt pour l'Egyptologie, et donc pour les divinités, et les mythes de cette antique contrée — Ra, Seth, Osiris, Sutek, et autres (toutefois pas aussi ouvertement que maintenant, sauf pour les cultes maudits détenteurs de leur secret : celui du Dieu Sans Visage qui représentait Nyarlathotep) atteint de nouveaux sommets lorsque Sir Flinders Petrie réalisa ses fouilles systématiques à travers toute l'Egypte, dans les années 80 et 90. En 1887, la mise à jour de centaines de tablettes d'argile, découvertes à Tell el-Amarna, l'ancien site de Akhenaton — la ville d'Ikhnaton, le pharaon Soleil — apporta de nouvelles informations sur cette période de l'Egypte des Pharaons et accrut encore l'attrait des étudiants pour cette ancienne civilisation et ses croyances. C'est pour ces raisons que les mythes et les légendes de l'Egypte occupaient une place aussi importante dans les croyances des occultistes victoriens.

L'Atlantologie moderne effectua un grand retour à la suite de la publication — en 1882 — de **Atlantis : The Antediluvian World** (Atlantis : Le Monde Antédiluvien) de Ignatius Donnelly. Donnelly réitéra avec **Ragnorak : Age of Fire and Gravel**, et il multiplia les conférences sur le sujet. Américain d'origine, Donnelly visita l'Angleterre et y répandit ses théories sur le Continent Perdu parmi des occultistes Britanniques qui les accueillirent chaleureusement, le plus souvent parce qu'ils pouvaient rattacher leurs propres croyances occultes à l'Atlantide. Des groupements, tels que la Société Théosophique, [illegible] de Donnelly en habillant d'un mysticisme auquel Donnelly n'aurait jamais osé rêver, et mélangeant les croyances relatives à l'Atlantide à leurs mystérieuses finalités. Certains affirmaient être en contact mystique avec les anciens maîtres du Continent Perdu (contact qui, dans le contexte d'une campagne de l'Appel de Cthulhu, pourrait bien être réel).

Le néo-druidisme était aussi populaire. Nombre de sociétés magiques et de groupes occultes incorporaient les croyances et les pratiques druidiques dans leurs propres rituels. Cela allait de « l'Ordre ancien et Archéologique des Druides », fondé en 1874 en tant que « Société d'Etudes du Druidisme Ancien et Moderne », jusqu'à « l'Ordre Hermétique de la Golden Dawn ». [illegible] adhéraient aussi aux pratiques druidiques. Ces adhésions se limitaient généralement à l'observation des rites à ces moments particulièrement sacrés des Druides quand ils assuraient, à l'origine, les rôles de prêtres et de mages des peuples Celtes : Beltane (La veille de Mai), Lughnasadh (Solstice d'Eté), Samhain (Solstice d'Hiver), et Imbolc (Halloween — veille de la Toussaint). Au XIXe siècle, les vénérateurs des dieux des druides (Hu et Ceridwen) étaient peu nombreux. Ils ne pratiquaient pas les sacrifices humains dans les grandes corbeilles d'osier, pratiques qui, selon Jules César, étaient en vigueur chez les Druides originels, mais certainement pas chez les membres des sociétés druidiques de Londres et des autres villes.

Il se peut que certains cultes druidiques aient été pratiqués dans les campagnes. Peut-être les dieux druidiques étaient-ils adorés dans les chênaies denses, lieux sacrés des druides — là où les feux sacrés étaient entretenus. Quoique les théories anciennes reliant l'activité druidique au grand temple néolithique de Stonehenge aient été beaucoup discutées par les archéologues des années 90, cette croyance n'en restait pas moins ancrée dans l'esprit de la population et il n'est pas

impossible que certaines sectes druidiques aient utilisé ce monument pour leurs propres rituels. Ce n'est pourtant qu'au début du XXe siècle que le festival druidique annuel de Stonehenge a commencé de se tenir régulièrement au Solstice d'Eté.

La Société Théosophique

Parmi les mouvements occultes les plus influents de cette ère, la Société Théosophique tenait une grande place. Elle avait été fondée à *New York*, en 1875, par Mme Helena Petrovna Blavatsky, ancien médium qui voyagea de par le monde. Sous l'influence de Mme Blavatsky, la théosophie devint un curieux mélange des mysticismes orientaux et occidentaux, de spiritisme et de doctrines secrètes. En 1877, elle publia **Isis Unveiled** (« Isis dévoilée »), ouvrage central de la Théosophie, qui contient un mélange de doctrines issues de la Kabbale, des Saintes Ecritures Hindouistes, Bouddhistes et Taoïstes, et des secrets et des enseignements magiques de Pythagore — entre autres. En 1888, elle élucida les points les plus obscurs dans un second livre : **The Secret Doctrine** (La Doctrine Secrète). Elle déclarait avoir basé son ouvrage sur l'ancien **Livre de Dzyan** (en fait c'est dans son livre que les érudits ont pu déduire la plupart de leurs connaissances sur le livre disparu depuis longtemps). Dans cet ouvrage, Mme Blavatsky parle aussi des différentes « races-souches » qui ont déterminé la vie sur Terre, en particulier celles de la Lémurie et de l'Atlantide, les nôtres composant la cinquième « race-souche ».

Au cœur de la Théosophie, on trouve l'existence des Mahatmas — « les maîtres annonciateurs » ou « Maîtres des Adeptes », également connus sous les appelations de « Loge Blanche », « Supérieur Inconnu ». Ces êtres insubstanciels seraient les véritables maîtres de l'Univers mais resteraient accessibles à l'humanité par l'intermédiaire de la spiritualité, afin d'aider les humains à atteindre la conscience astrale. C'est son Mahatma, qui aurait permis à Mme Blavatsky de voir les mots originaux du **Livre de Dzyan**, écrits sur des feuilles de palmiers, et de comprendre la langue oubliée de l'Atlantide, le Senzar, dans laquelle il était rédigé. Ces Mahatmas des Théosophes ne sont pas sans rapport avec les esprits-guides des mouvements spirites, ainsi que les mystérieux chefs secrets de la Golden Dawn et d'autres groupes occultes.

Après avoir passé plusieurs années en Amérique, Mme Blavatsky s'installa en Inde où elle trouva le climat spirituel plus propice à la réalisation de son œuvre. Le mouvement fut florissant jusqu'en 1884, date à laquelle un ancien disciple confia certaines des pratiques frauduleuses de Mme Blavatsky à un missionnaire chrétien qui s'empressa de les publier dans son journal missionnaire. A ce moment, H.P.B. se trouvait en Angleterre où elle permettait à la *Society for Psychical Research* (Société pour les Recherches Psychiques -S.P.R.) de tester ses pouvoirs de médium. Lorsque le scandale éclata elle retourna rapidement en Inde mais la pression des missionnaires et des complications légales la poussèrent à fuir en Europe. Elle s'installa à Londres, où **La Doctrine Secrète** fut publié en 1887, et où elle mourut en 1891, non sans avoir acquis une grande influence parmi les occultistes britanniques. Beaucoup de ceux qui rejoignirent les rangs de la Golden Dawn, et d'autres groupes, avaient été, ou étaient encore Théosophes. Après le decès de Mme Blavatsky, la direction de la Société Théosophique fut assuré par Annie Besant, ancienne socialiste de la Fabian Society, et autrefois maîtresse de George Bernard Shaw. Miss Besant avait rencontré Mme Blavatsky en 1889 et elle avait été captivée par elle. Pendant un temps, elle dirigea la Section Esotérique de la Société Théosophique ; ce groupe ayant été créé pour contrer la popularité grandissante de la Golden Dawn, au sein des membres de la Société. Sous la direction de Miss Besant, la Société Théosophique resta puissante, bien après le début du XXe siècle.

La Franc-Maçonnerie

Avant de s'intéresser à la Golden Dawn, il importe de présenter la Franc-Maçonnerie en quelques mots. Sous ses différentes formes, la Franc-Maçonnerie était l'une des sociétés secrètes les plus populaires de l'époque victorienne. En fait, beaucoup des leaders occultistes de la société britannique étaient, ou avaient été, membres de l'une des Loges Maçonniques, y compris chez les Théosophes et dans la Golden Dawn. La Maçonnerie présentait divers aspects, mais tous déclaraient être issus d'un même fondateur, le Grand Maître Hiram Abrif, maître maçon chargé de la construction du temple de Salomon, qui fut assassiné par trois de ses apprentis. En fait, la Maçonnerie est native d'Angleterre, par les guildes de maçons du Moyen Age, et elle s'est ensuite étendue à travers tout le continent. Finalement elle évolua en une fraternité secrète, se réunissant en Loges en Angleterre et en Europe, s'étendant ensuite jusqu'en Amérique. Au XVIIIe siècle, il s'agissait d'une société secrète, quasi-religieuse, baignée dans un rituel occulte éclectique — puisé dans les rituels Hébraïques, Gnostiques, Hermétiques Egyptiens, et même Druidiques. Certaines Loges continentales, comme le Grand Orient, avaient des liens étroits avec des sociétés secrètes plus sinistres comme celle des Prophètes Illuminés de Bavière fondée par Adam Weishaupt à Ingolstadt en 1776.

Pour beaucoup, l'organisation n'est qu'une simple société fraternelle, à peine plus qu'un club social avec des rituels spéciaux et des poignées de mains secrètes. L'analyse des sous-entendus qui planent autour de l'existence des plus hauts ordres de la Maçonnerie dépasserait largement le cadre de ce chapitre.

La Golden Dawn

La plus connue des sociétés secrètes de l'Ere Victorienne était sans doute le *Hermetic Order of the Golden Dawn* (litt. « Ordre Hermétique de l'Aube Dorée »). En fait il y eut plusieurs ordres : cela commença en 1888 avec la *Golden Dawn in the Outer*. En 1892, le *Second Order* (le Second Ordre) ou *Inner Order of the Rose of Ruby and Cross of Gold* (Ordre Intérieur de la Rose de Rubis et Croix d'Or) — fut formé en tant qu'ordre interne, dans la Golden Dawn. Plus exclusif, il fut amené à dominer la société pendant toute la décade. Un troisième ordre, constitué des mystiques « Chefs Secrets » n'avait admis aucun membre mortel jusqu'au moment où l'Ordre commença à se désagréger, au tournant du siècle. C'est à ce moment que l'Ordre se divisa en groupes dissidents ce qui mit fin, dans les faits, à l'organisation.

Le temple *Isis-Urania* de la Golden Dawn fut, originellement, établi à Londres par le Dr William Wynn Wescott, un coroner Londonien, étudiant l'occultisme, et membre de la Franc-Maçonnerie. Wescott avait découvert un manuscrit, apparemment ancien, rédigé en langage chiffré qui, une fois traduit par ses soins s'avéra contenir cinq rituels mystiques, ou pseudo-maçonniques. Il s'assura les services de Samuel Liddell MacGregor Mathers, un de ses compagnons occultistes, lui aussi Franc-Maçon, afin de développer le matériau contenu dans le manuscrit jusqu'à ce que les rituels puissent être pratiqués. Mathers, auteur — en 1887 — d'un livre intitulé **The Kabbalah Unveiled** (La Kabbale dévoilée) vint à bout de cette tâche pendant que Wescott déclarait avoir obtenu autorité d'un Ordre Occulte Germanique — « Die Goldene Dammerung » dirigé par une certaine « Fraulein Sprengel » — pour créer la branche Britannique de cet Ordre.

Les déclarations de Wescott, et l'existence de Fraulein Sprengel — et de son Ordre — suffirent à fonder la *Golden Dawn* (il fut prouvé plus tard que cette fraulein n'existait pas et que les lettres présentées par Prescott étaient fausses). Wescott invita Mathers et un autre occultiste Franc-maçon, le Dr W.R. Woodman, à se joindre à lui à la tête du nouveau temple. Tous trois avaient été, ensemble, membre de la *Societas Rosicruciana in Anglia* (la Société Rosicrucienne d'Angleterre), un petit groupe de Maîtres-Maçons intéressés par l'occultisme et les traditions alchimiques des Rosicruciens.

Le nouvel Ordre florissant, gagnant des membres tels que l'occultiste A.E. Waite, le poète W.B. Yeats, et Florence Farr, actrice et maîtresse de G.B. Shaw. Les deux derniers s'étant joints à l'organisation dès 1890. Vers 1896, l'Ordre pouvait s'enorgueillir de posséder cinq temples dont un à Paris, et un à Edimburgh, et d'avoir initié 315 membres ce qui était un succès compte tenu des restrictions de l'Ordre.

Avec la fondation du Second Ordre, Mathers devint effectivement le seul chef de la Golden Dawn. Mathers émigra à Paris, pour y fonder un temple, et il y demeura, sauf de rares visites en Angleterre. La direction du temple Isis-Urania de Londres fut confiée à quatre membres éminents : un Médecin Londonien, le Dr Edward Berridge ; Florence Farr ; Ann Horniman ; et Percy Bullock. L'entente entre cette Demoiselle Horniman et le Dr. Berridge ne fut pas parfaite, ce qui mit l'unité de l'Ordre en péril.

Alors qu'il se trouvait à Paris, Mathers découvrit, dans la Bibliothèque de l'Arsenal, un grimoire intitulé : *Le Livre de* **la Magie Sacrée du Mage Abramelin**. Il avait été — supposition — rédigé en 1458, et contenait un rituel destiné à appeler un ange-gardien aux ordres de l'officiant. Mathers passa plusieurs années à traduire ce livre en Anglais, et il le publia, dans une édition limité à Londres en 1898. Avec la publication de **Abramelin** et ses affirmations concernant sa rencontre des « Chefs Secrets » dont il aurait bénéficié à Paris, l'autorité de Mathers semblait indiscutable. Malheureusement, les preuves des supercheries de Westcott, lors de sa fondation de l'Ordre vinrent en lumière peu de temps après ce qui amena des dissensions et des ruptures et conduisit à la contestation de l'autorité de Mathers. Toutefois Mathers avait trouvé son champion dans la personne d'un nouvel initié : le jeune Aleister Crowley.

De nos jours, beaucoup ne se souviennent de la *Golden Dawn* qu'à la lumière de la notoriété de Crowley, mais ce dernier n'eut pas vraiment d'influence sur l'Ordre original. Ce n'est qu'au XX siècle qu'il acquit de l'importance sous l'apellation de « le sorcier » ou — selon lui — Megatherion 666 (La Grande Bête 666). Il avait rejoint l'Ordre en Novembre 1898, et il quitta la Golden Dawn au printemps de 1900. Il était entré dans l'Ordre sur les conseils d'un ami qui partageait son intérêt pour l'occultisme, Julian C. Baker. Il fut attiré par la traduction de **Abramelin** par Mathers et décida de mettre en œuvre le rituel. Il le commença en Février 1900 mais il échoua. Crowley, alors âgé de 24 ans n'avait pas tenu compte de la mise en garde qui précisait que l'officiant devait avoir au moins 25 ans. Riche héritier, Crowley avait acheté une propriété en Ecosse (à Boleskine, près du célèbre Loch Ness) pour y accomplir le rituel. Son échec dans la conjuration de l'Ange gardien, en dépit des manifestations qu'il affirma avoir constaté, joint à son expulsion de l'Ordre (malgré son initiation au sein du Second Ordre, par Mathers, et la vigoureuse défense de ce dernier lors de son retour à Londres) lui firent concevoir une certaine aigreur envers les membres de l'Ordre, et le conduisirent à rechercher d'autres voies, plus obscures dans la recherche de connaissances magiques.

En résumé, l'enseignement de la Golden Dawn semble avoir été un amalgame de la tradition Hermétique (de Hermes Trismegistus — fondateur légendaire de la Magie Egyptienne, et auteur des légendaires **Tablettes d'Emeraude** — identifié par les Egyptiens avec le dieu Thoth), de rituels Rosicruciens et Maçonniques, d'enseignements Kabbalistiques, de traditions Celtiques, et d'autres légendes ésotériques mineures. A l'apogée de la Golden Dawn, dans les années 90, même la puissante Société Théologique fut forcée de créer sa propre section ésothérique pour éviter de perdre des membres au profit de la Golden Dawn. Les Chefs Secrets de l'Ordre étaient si semblables aux Mahatmas que l'attirance n'est pas surprenante. Diverses factions de la Golden Dawn déclaraient posséder et utiliser des pouvoirs magiques dérivés des textes tels que **Les clavicules de Salomon**, les différents groupes accusant les autres de leur lancer des attaques magiques [illegible] démons d'Abramelin étaient à l'origine des ennuis qu'il avait

Les Investigateurs qui souhaiteraient se joindre à l'Ordre pourraient avoir à démontrer leur intérêt sincère pour l'occultisme, et disposer d'une recommandation de l'un des membres de l'Ordre. Des Investigateurs, visitant Paris après 1892, pourraient y rencontrer Mathers, alors qu'il est en train d'effectuer la traduction de « **Abramelin** ». Après 1898 il serait possible de rencontrer Crowley, fréquentant Hôtel Cecil avec des compagnons équivoques, et après 1899 à Boleskine. Une fois la traduction publiée, n'importe quel occultiste ou libraire devrait pouvoir se fournir un exemplaire de **Abramelin** (Occultisme : + 8 %, Mythe de Cthulhu : + 1 % ; SAN 1D2 ; enseigne le rituel d'invocation d'un Ange Gardien). Le grimoire original est rédigé en Français médiéval, et il est plus « efficace » (Occultisme : + 10 %, Mythe de Cthulhu + 2 % SAN 1D3).

Un Investigateur intéressé par l'invocation [illegible] Ange



Gardien devra consacrer six mois lunaires à la plus complète solitude — commençant le premier jour suivant Pâques pour terminer à l'Equinoxe d'Automne — il devra concocter l'huile d'Abramelin : une mixture de canelle, de myrrhe, de galangal et d'huile d'olive, et copier une série de talismans sacrés sur du parchemin. En accord avec les instructions, l'officiant doit évoquer et être défié par quatre Princes du Mal, huit sous-princes et 316 de leurs serviteurs ; et cela durant ses six mois de retraite. En fait, il — ou elle — n'aura probablement à rencontrer qu'un Serviteur des Autres Dieux, ce qui devrait mettre fin à l'investigation.

SPIRITISME

Le Spiritisme fut, sans conteste, le mouvement occulte le plus populaire parmi les Victoriens. Il naquit en 1848, aux Etats-Unis, où deux sœurs, Kate et Margaret Fox, déclarèrent avoir eu des contacts avec des esprits. Ces esprits se manifestant par des petits coups frappés. Des dizaines d'années plus tard, l'une des deux sœurs avoua que leurs « manifestations » n'étaient qu'un canular mais, à ce moment, le mouvement avait déjà pris une ampleur mondiale. Beaucoup ont vu le Spiritisme comme une religion, trouvant dans la Bible des citations pour soutenir leurs affirmations et arguant que l'invocation de l'esprit de Samuel par la Sorcière d'Endor constituait la première manifestation de spiritisme enregistrée, comme preuve divine de la légitimité de leurs croyances. D'autres ne revendiquaient aucun lien avec la religion. Ceux-là se considéraient plus comme des phénomènes scientifiques, dignes d'être étudiés. C'est d'ailleurs à cette fin que fut créée la Société pour la Recherche Psychique, à Londres en 1882. Le grand attrait du Spiritisme résidait dans la possibilité qu'avait chacun de se joindre au mouvement contrairement à ce qui se produisait dans d'autres organisations plus fermées telles que la Golden Dawn ou la Franc-Maçonnerie.

Andrew Jackson Davies de Poughkeepsie, New York, avait déjà annoncé des révélations qui lui auraient été faites dans un état de transe, par une Intelligence Universelle, les tout premiers spirites avaient adopté une grande partie de son enseignement. Des médiums spirites, communicant avec des guides spirituels et des entités par l'intermédiaire d'un état de transe, telle était la norme dans le monde du Spiritisme. Les séances destinées à établir des contacts avec de « chers disparus » produisaient leur lot de manifestations physiques du monde des esprits : « esprits frappeurs », déplacement d'objets, courants d'air et la fameuse manifestation ectoplasmique qui, souvent, semblait sortir du corps du médium.

Invariablement, la majorité des médiums prétendant se faire payer pour établir des communications avec les esprits, s'avéraient être de fieffés fraudeurs. En fait, très peu semblent posséder de véritables pouvoirs psychiques. Dans le contexte du jeu, au moins, les Gardiens devront considérer que c'était effectivement le cas.

Nombre d'églises Spirites ont vu le jour tant en Amérique qu'en Angleterre et sur le vieux continent. Ceux qui liaient le Christianisme aux doctrines Spirites, recherchaient des révélations par l'intermédiaire des contacts spirituels et puisaient dans la Bible les traces de manifestations surnaturelles. Quoique le mouvement ait commencé à perdre de son intensité aux U.S.A. vers la fin du siècle, il restait très important dans certains cercles britanniques.

Parmi les croyances en vogue dans le Spiritisme, celles qui concernent les voyages des âmes étaient les plus importantes : à la mort de l'individu son âme est libérée et elle continue à vivre dans l'une des différentes divisions du monde des esprits. Ces divisions sont appelées sphères et elles sont au nombre de sept. Ceux dont la vie a été consacrée au Mal voient leur âme errer soit sur la Terre (la sphère des Désirs) sous forme de fantôme, soit être dirigée vers la sphère des Enfers. L'âme de ceux qui vécurent vertueusement était dirigée vers une sphère intermédiaire (Summerland) où elle pouvait se préparer à accéder aux plus hautes sphères, celles d'où venaient les esprits-guides. Les autres sphères étant dévolues aux esprits les plus développés : anges et autres entités supérieures.

Les Investigateurs qui conduisent une séance n'ont que très peu de chances de succès s'ils ne se placent pas dans les conditions « adéquates » : lumières tamisées, table à laquelle chaque participant peut s'asseoir et tenir les mains de ses voisins, conversations murmurées, etc. Si le Gardien décide que la séance est une réussite, il peut faire intervenir soit un esprit neutre ou un esprit malveillant, facétieux qui fera tourner la table, bouger les tableaux, etc., soit encore une entité du Mythe qui mettra à mal la pièce et ses occupants avant de repartir dans une rafale de vent avec un hurlement effroyable.

Conclusion

Dans l'Angleterre victorienne, comme sur le continent, il était possible de rencontrer beaucoup de sociétés, de traditions ou d'influences de nature surnaturelles, spirituelles ou pseudo-scientifiques. Il y avait aussi une vague d'intérêt pour le vampirisme — d'après Bram Stoker, le Comte Dracula avait rendu visite aux Londoniens en Automne 1890 et cela peut expliquer la situation. Dans les années 90, le pont qui lie la logique et l'esprit était faussé, mais pas encore rompu. Les Gardiens ingénieux ne manqueront pas d'exploiter cette situation.

Les Prix

La Livre Sterling était l'unité monétaire standard en vigueur au sein de la Grande-Bretagne victorienne. Son symbole est £, abréviation du latin Librum. La Livre Sterling équivalait à 20 shillings, chacun valant 12 pennies (on dit aussi pence, au pluriel). Sur le marché des changes la £ valait environ 5$ U.S., 25 Francs Français (soit également 25 Lires Italiennes et 25 Pésetas Espagnols) ; 20 Marks Allemands, 10 Florins Autrichiens, 9 Roubles Russes ou 18 Couronnes Danoises, Norvégiennes ou Suédoises.

Les sommes indiquées en Shillings seront notées par le symbole s., les montants en Pences seront suivis du symbole d. (du latin denarius). Lorsqu'une somme sera exprimée en une combinaison de Shillings et de Pences, une « / » séparera les deux nombres. Le premier nombre représentera toujours le nombre de shillings et le second le nombre de pence. Ainsi une somme de 12 shillings sera notée 12 s. et 4 pence seront notés 4 d., pour un montant de 12 shillings et 4 pence, on écrira 12/4.

Bien que les billets de banque aient existé, ils se présentaient sous la forme de grosses coupures, aussi le moyen de paiement standard se composait-il de pièces. En fait la £ n'existait que sous la forme d'une pièce d'or connue sous le nom de Souverain. La Banque d'Angleterre mettait en circulation des billets de 5, 10, 20, 50, 100, 200, 300, 500 et 1000 £. La Banque d'Angleterre utilisait des filigranes distinctifs pour éviter la contrefaçon de ses billets. Comparés à nos billets modernes, ces coupures n'étaient que de disgracieux morceaux de papier et, normalement, on ne les utilisait que lorsque l'on avait besoin de transporter de fortes sommes. Les pièces étaient d'un usage beaucoup plus répandu.

Il existait une autre unité monétaire qui n'était représentée par aucune pièce, ni aucun billet : la Guinée. A l'origine la Guinée était une pièce dont la valeur était de 21 shillings. Quoiqu'elle ne fût plus frappée, certains prix restaient exprimés dans cette unité, en particulier les prix de certains magasins de haut de gamme et les émoluments de certains professionnels des classes supérieures qui, pour des raisons de statut, trouvaient cette unité gratifiante et profitable.

Les monnaies étrangères n'avaient pas cours en Grande-Bretagne, les visiteurs de l'Angleterre victorienne devaient changer leurs monnaies contre des Livres Sterling.

Pièces en circulation

Farthing — (de fourthing) une pièce de bronze valant un quart de penny.

Halfpenny — également connu en *Slang* sous l'appellation de *flatch* pièce de bronze valant un demi penny.

Listes de Prix

Les tarifs qui ne figurent pas ici peuvent être grossièrement estimés en se basant sur ceux des objets similaires qui figurent dans le **Guide des Années 20**. Mieux encore, le Gardien peut se procurer l'un des nombreux catalogues de vente par correspondance de l'époque (l'auteur a utilisé le Montgomery-Ward Catalog de 1895, publié par Dover Books). Les conversions monétaires s'établiront alors sur la base de 1 £ = 5 $ U.S. ; 1 s. = 0,25 $ U.S. et 1 d = 0,02 $ U.S.

(N.D.T. : Pour les Gardiens français ayant la chance de disposer d'un catalogue du type Manufrance (fondée en 1885), il est raisonnablement possible de se baser sur le taux de conversion suivant : 1 £ = 25 FF , 1 shilling = 1,25 FF , 1 penny = 0,10 FF et 1 FF = 10 pence et demi).

TRANSPORTS ET COMMUNICATION

Bicyclette	7 £
Cabs	
Une personne, jusqu'à 2 miles	1 s.
par mile additionnel	6 d.
par passager additionnel	6 d.
par bagage	2 d.
pour 15 mn d'attente	6-8 d.
Chevaux et véhicules hippomobiles	
Cheval de monte	10 £ et plus
Brides	4/2
Selle	2 £ 8 s.
Droits d'écurie	1 s.
Cheval d'attelage	4 £ et plus
Harnais d'attelage	2 £ 12 s
Voiture	12 £
Surrey (voiture à 4 roues) à deux places	17 £
Surrey à quatre places	20-25 £
Navigation	
Bateau à rame (achat)	10 £
Ferry traversée de la Manche	8 d. 1 s
Location d'un vapeur (une journée)	6-35 £
Train	
Liverpool-Londres	16/6-29 s.
Londres-Douvres	8-10 s.
Traversée U.S.A./Angleterre	
Première classe Aller	12-35 £
Première classe Aller/Retour	22-63 £
Entrepont	6-7 £
Vapeurs fluviaux, le billet	1-6 d
Métro Londonien, le billet	2 d.
Omnibus Londonien	1-6 d
Tram Londonien	1/4 d. 4 d
Affranchissements	
jusqu'à 30 g	1 d.
jusqu'à 60 g	+ 1/2 d
par 60 g supp.	+ 1/2 d.
Appels Téléphoniques (3 minutes)	2 d.
Messagers par mile	3 d.
par heure	6 d.
Télégrammes	
Pour 12 mots	6 d.
par mot supp.	1/2 d.
International, par mot	4 s
Journal	1 d
Guide de Londres	2 s.
Passeport	3/6
Pourboire aux porteurs	6 d.

LOGEMENT ET REPAS

Bon hôtel (par nuit)	15/6-25 s.
Hôtel moyen	
par nuit	8 s.
par semaine avec service, 2 repas	35 s.
Logement commun, par nuit	
Lit double	6 d.
Lit simple	4 d.
Corde tendue	2 d.
Maison, location par an	30 £
Appartement meublé, loué par semaine	15 s.
Breakfast	1 s.
Lunch	2-5 s.
Dîner	3-10 s.
Bœuf, par livre	10 d.
Pain, par livre	11/4 d.
Œuf	10 d.
Fruits/légumes, par livre	11/2 d
Lait, litre	6 d
Soupe, le bol	4 d.

DISTRACTIONS

Représentations dans les théâtres de la West End	
debout	2/6
assis	10/6-15 s
loge	11/2-6 guinées
Music-Hall	4 d. 10 s.
Location de jumelles de théâtre	1 s
Cocktail	6 d.
Vin fin, la bouteille	6 s
Bière/stout/ale, la chope	2 1/2 d.
Whisky, le verre	3 d.
Whisky, la bouteille	4 d

HABILLEMENT

Costume correct	25 s. et plus
Costume de qualité	30 s. et plus
Costume d'après-midi, mode	4 guinées
Jupe mode	5 guinées
Ulster (manteau), mode	2 guinées
Manteau féminin, de prix	2 guinées
Costume veste courte, de prix	12 guinées
Paire de bottines	1 guinée/26 s.
Chemise	3 s.-4/6
Cols, par douzaine	3 s.
Pantalon	5 s.
Jupe	1-5 s.
Robe	5-20 s
Chaussures	10 s
Robe à la mode	5 guinées
Robe de prix	15 guinées
Chapeau, bon marché	3/9
Chapeau standard	10/6
Haute de forme	10 s.
Haute de forme, soie	17/9
Chapeau de paille (canotier)	10 s
Deerstalker (casquette de chasse à double visière)	2 s
Cravate Windsor, en soie	1 s.
Cravate String, en soie	7 d.
Imperméable (Mackintosh)	1 £ 12 s.
Sac à main de dame	2 s. et plus
Ceinture porte-monnaie	1/8
Corset	1-6 d.
Bretelles	8 d.

Tournure (coussinet bouffant) de jupe, la douzaine	6 d

EQUIPEMENT MÉDICAL

Valise médicale	12 s.
Pince, forceps	10 s.
Ensemble de scalpels	6 s.
Scie chirurgicale et accessoires	8 s
Bandages, douzaine	1 d.
Chloroforme, le quart (1/4 de gallon soit 1 136 L)	2 s.
Phénol, le gallon (4 1/2 litre)	7 d
Alcool, le demi gallon (soit 2 1/4 L)	7 d.
Laudanum, 1 dose	1/5
Camphre, 4 onces	1 s.
Elixir parégorique, 4 onces (soit 1 136 L)	1 s.
Soufre, 1 livre (453,6 g)	3 d.

OUTILS

Outillage (70 pièces)	2 £ 16 s.
Marteau	1/5
Scie	3/11
Tournevis	1/4
Perceuse à main et forets	8/10
Pince	1/3
Coupe fil (pince coupante)	3 s.
Lime	4 s.
Pelle	2/7
Hache	3/2
Cadenas	10 d.
Corde 15 m	8 d.
Chaîne 30 cm	4 d.
Outillage d'horlogerie	16 s.
Ammoniaque, litre	10 d.
Ciseaux	2 s.
Pince	1/5
Brouette	5 s.
Diamant de vitrier	4 d.
Pioche	2 s.
Gaffe	2 s.

ARMES

Revolver - petit calibre	2 £
munitions (boîte de 100)	2 s
Revolver - gros calibre	4 £
munitions (boîte de 100)	3 s.
Fusil - petit calibre	3 £
munitions (boîte de 100)	3 s.
Fusil - gros calibre	6 £
munitions (boîte de 100)	4 s.
Fusil de chasse - petit calibre	3 £
munitions (boîte de 100)	8 s.
Fusil de chasse - gros calibre	5 £
Derringer	2 £
Sabre de cavalerie	10 s.
Fleuret	16 s.
Rapière	1 £ 2 s.
Canne-épée	2£
Baïonnette	1 s.
Poignard	6 s.
Couteau de chasse	3/10
Couteau de poche	10 d.
Couteau de boucher	1 s.
Hachoir de cuisine	1 s.
Faucille	1 s.
Faux	2 s.
Rasoir	4 s.
Blackjack (casse-tête, canne plombée)	4 d.
Poing américain (en cuivre)	6 s.
Fouet (de cocher)	7 s.
Batte (de cricket)	1 s.
Menottes	16 s.
Holster d'épaule	2/6
Cartouchière	6/10

EQUIPEMENTS DIVERS

Lanterne sourde	4 s.
Pétrole à lanterne, le quart	5 d.
Montre à gousset en Argent	1 £
Montre à gousset en Or	2 £ 4 s.
Jumelles de théâtre 3X	2 £ 14 s.
Longue vue 15X	17 s.
Appareil Photo (box)	3-9 £
pellicule 24 poses	6 s.
pellicule 12 poses	3/2
kit de développement	16 s.
Stylographe	4 s.
Crayons, 12	2 d.
Carnet - bloc papier	1 d.
Bouteille d'encre	10 d.
Machine à écrire	2 £ 4 s.
Microscope 200X	3 £
Loupe	12 s.
Flacon de colle	6 d.
Parapluie	3 s.
Violon	1 £ 2 s.
Etui à violon	4 s.
Canne de marche	2 s.
Pipe	1/3
Bague en or, bon marché	1 £
Crucifix d'argent	2 £
Petit piège à souris	5 d.
Tente 2 m × 2 m × 2 m	13/8
Sac à dos	4/10
Matériel de camping (réchaud, casserole, gamelle et couverts de camping (6))	3 £ 2 s.
Cartes à jouer	4 d.
Kit de maquillage	10 s.
Postiche	1 £ 12 s.
Perruque féminine	3 £
Fausse moustache	5 d.
Fausse barbe	4 s.
Fausse barbiche	5 d.
Dictionnaire intégral	9 s.
Encyclopédie - 10 volumes	3 £ 15/8
Trousse de toilette « *Gladstone bag* » *	6 £
Sac de voyage « *Lady's Beatrice* » **	4 £ 15 s.
Savon	1/6
Allumettes en bois, la boîte	1 d.

* *comprend peigne, brosse à cheveux, à chapeaux, à habits, à ongles, à dents et blaireau, affiloir à rasoir, coupe papier, flacon de parfum, boîte à savon, écritoire, porte-crayon, crayons, encrier, allumettes, miroir, deux rasoirs, ciseaux, lime à ongles et tire-boutons.*

** *comprend : boîte à savon, flacon à parfum, brosse à ongles et brosse à dent, conformateurs pour gants, peignes, brosse à cheveux, à velours, miroir, ciseaux, tire-boutons, lime à ongles, couteau et bigoudis.*



Penny — ou *pence* (pluriel *pennies* ou *pence*) — (en slang on disait aussi *yennap*, anagramme de penny) il en fallait 12 pour faire un Livre

Twopence ou *tuppence* (2 pence, (egalement appelee *deuce*, en Slang) cette piece n'était plus frappée mais il était encore possible d'en trouver

Threepence — *Threpenny* ou *thrupence*. Pièce d'argent valant trois pennies.

Sixpence — ou demi-shilling. Cette pièce d'argent valait 6 pennies. En Slang on l'appelait *tanner* ou *sprat*

Shilling — pièce d'argent valant 12 pennies. La pièce la plus courante après le penny. Egalement connue sous le nom de *bob* ou, moins souvent *deaner*

Florin — pièce d'argent valant 2 shillings, soit 24 pennies

Half-Crown (demi-couronne) — pièce d'argent valant 2/6 (2 s. et 6 d.), également nommée *alderman*.

Double Florin — pièce d'argent (assez rare dans les annees 90) égale à 2 florins (ou 4 s, ou 48 d.).

Crown (Couronne) — pièce d'argent valant 5 s. ou 60 d. ; en Angleterre on l'appelait communément *Dollar*

Half-Sovereign (Demi-Souverain) — argent, 10 s. ou 120 d.

Sovereign (Souverain) — pièce d'or équivalant à Une Livre Sterling soit 20 s. ou 240 d. On l'appelait invariablement *quid*, *couter* ou *thick'un*.

Il existait aussi des pièces de 2 et 5 £, mais elles étaient très rares.

Les Gardiens devront admettre que les Investigateurs d'origine anglaise sont familiarisés avec ce système monétaire, quoique certains puissent ignorer certains termes Slang. Des américains ou d'autres étrangers pourraient connaître quelques difficultés dans ce domaine



Tarifs

Les Investigateurs, comme les Gardiens, trouveront des informations utiles dans les listes ci-dessous. Les prix indiqués devront être considérés comme représentatifs de la valeur moyenne demandée. Des objets de haute qualité ou plus luxueux seront affichés à des tarifs plus élevés. Si le Gardien en décide ainsi, il sera possible de trouver les mêmes objets à des prix plus bas. Il est toujours possible et même acceptable de marchander les tarifs, spécialement face à des vendeurs des rues et des petits boutiquiers. La plupart des hôtels, restaurants, grands magasins et autres appliquent des tarifs définitifs. Lorsque ce n'est pas le cas, les Investigateurs sont soumis à un Jet de Marchandage, s'ils tentent d'obtenir des prix plus favorables.

Habillement

Grâce à la télévision et au cinéma, les Gardiens et les Joueurs ont acquis un minimum de notions sur les tenues vestimentaires de l'ère victorienne. La Société des années 1890 avait une « conscience de classe » très développée. La seule vue des vêtements d'un étranger fournissait une indication sur l'état de sa fortune et donc sur la profondeur du respect qu'on lui devait. La sagesse populaire disait : « l'habit fait l'homme ».

L'habillement était raide et empesé : les cols montants. Les tenues masculines étaient empesées ; chez les femmes, la tendance était à l'armature (les « baleines » d'os ou de métal qui maintenaient la rigidité). La mode de la décade voulait que la silhouette soit rigide, pour refléter la rigidité de la Société victorienne. A l'extérieur, hommes et femmes portaient des chapeaux et des gants, cette coutume était observée par tous sauf par ceux qui n'avaient pas les moyens d'acheter de tels objets. Pour les Victoriens, il était vital de présenter

une bonne apparence, il était impensable que l'on puisse concilier le confort et l'apparence.

La fermeture à glissière moderne avait été inventée avant les années 1890, mais on était encore bien loin de voir son usage répandu. Les vêtements étaient retenus par des boutons et des boutonnières. Les chaussures étaient parfois attachées par des boutons, elles aussi.

Les années 1890 ont vu les derniers beaux jours du corset. Les Victoriennes le laçaient elles-mêmes dans une position très serrée destinée à affiner leur taille. Certaines femmes s'y brisèrent des côtes et l'on cite même l'accident mortel d'une élégante dont une côte, surcomprimée par un corset trop serré, se brisa et perfora le poumon. A cette époque, la communauté médicale était lancée dans des débats animés au sujet des dangers du corset. Toute femme prétendant à l'élégance et à la respectabilité se devait de porter un corset, et plus sa vie était oisive, plus son corset était serré.

Dans son aspect, une tenue masculine coûteuse de l'époque actuelle est assez similaire à son équivalent des années 1890. Mais les costumes modernes offrent considérablement plus d'aisance. Les coloris masculins étaient très sobres et les chemises blanches étaient de rigueur. Les tenues féminines étaient plus colorées que celles des hommes et l'on ne permettait de laisser voir que très peu de peau. Les femmes portaient des jupes très longues au-dessus d'un empilage de jupons et des chemisiers boutonnés jusqu'au cou avec des manches bouffantes.

Le Voyage Temporel

Des différents types de Voyages temporels dans l'Appel de Cthulhu ® et des différentes possibilités de scénarios qui découlent de chaque type

Bien que l'**Appel de Cthulhu** soit situé dans les années 1920 — l'époque à laquelle écrivait Lovecraft — celle-là même dans laquelle il a situé ses histoires du Mythe — les horreurs inter-dimensionnelles du Mythe de Cthulhu ne sont certainement pas limitées à cette décade. On peut même avancer que la plupart des machinations qui arrivent à terme dans les années 20 plongent leurs racines dans des temps plus reculés. Le scénario « *Les Horreurs du Yorkshire* » en est un exemple. Il se situe en 1896 et fait allusions à d'antiques terreurs que l'on rencontre dans l'Angleterre romaine. Des aventures contemporaines, faisant intervenir le Mythe, sont apparues sous la plume de jeunes écrivains, marchant sur les traces de Lovecraft, c'est dire que les Grands Anciens poursuivent leurs machinations de nos jours.

Il reste que le système de jeu et plus particulièrement le système de génération de personnage, est très orienté vers les années 1920 et que beaucoup de campagnes ont cette décade pour origine. Le Gardien qui voudrait confronter ses intrépides Investigateurs de l'ère de la Prohibition à des menaces du Mythe dans d'autres époques, sans pour autant interrompre le cours de sa campagne basé sur les années 20, pourrait utiliser la solution du voyage temporel pour faire passer les personnages d'une époque à une autre.

Ce chapitre examine les différentes méthodes par lesquelles les Investigateurs des années 20 peuvent voyager d'une époque historique à une autre, ainsi que quelques-uns des problèmes qu'ils pourraient rencontrer dans de tels voyages dans le temps. Quoique à l'origine, il était destiné à permettre le passage des années 20 aux années 1890 dans lesquelles se situe « *Les Horreurs du Yorkshire* », ce guide général autorisera toutes les excursions que les Investigateurs pourraient avoir à entreprendre, volontairement ou non, dans les époques où le combat peut se produire.

Dans l'**Appel de Cthulhu** il existe trois méthodes qui permettent de voyager dans le temps : le Portail magique, la Projection Mentale par les pouvoirs psioniques et la Technique par l'intermédiaire d'une machine. Chaque méthode est examinée dans les paragraphes suivants et les Gardiens y trouveront les renseignements nécessaires, que ce soit pour transporter des Investigateurs, ou pour déplacer des entités passées ou futures.

Les problèmes posés par les voyages dans le temps peuvent être d'ordre général ou spécifiques à l'un des moyens de « transport » utilisé. On considérera les dangers encourus par les personnages voyageurs, les solutions possibles et les Gardiens trouveront des suggestions sur les meilleures manières d'exploiter ces dangers pour créer de nouvelles aventures. Les Maîtres de Jeu trouveront aussi un bref scénario de liaison leur permettant, par un voyage temporel involontaire, de transporter leurs Investigateurs des années 20 dans la période des « *Horreurs du Yorkshire* » ou dans toute autre période de leur souhait.

Voyage Temporel par Portail Magique

La méthode du voyage magique par Portail Temporel ressemble beaucoup à celle qui est utilisée pour les Portails Spatiaux. Cela se réalise exactement de la même manière, mais le sort utilisé est différent (le Sort Portail Temporel doit être appris séparément). Au lieu de parcourir une certaine distance, en miles ou km, le lanceur et n'importe quel nombre de compagnons, se déplacent d'un certain nombre d'années — vers le passé ou vers le futur (voir table). La direction temporelle du voyage doit être déterminée au moment de sa création.

Dépenses en Points de Magie pour des « Distances » en années.

1 Point de Magie jusqu'à 1 an ,
2 Points de Magie jusqu'à 2 ans ,
3 Points de Magie jusqu'à 4 ans
4 Points de Magie jusqu'à 8 ans ,
5 Points de Magie jusqu'à 16 ans ,
6 Points de Magie jusqu'à 32 ans ,
7 Points de Magie jusqu'à 64 ans ,
8 Points de Magie jusqu'à 128 ans
9 Points de Magie jusqu'à 256 ans ,
10 Points de Magie jusqu'à 500 ans
11 Points de Magie jusqu'à 1000 ans ,
12 Points de Magie jusqu'à 2000 ans
et ainsi de suite.

N.B. Un Portail Temporel qui s'établirait vers une date située à environ 4 milliards d'années dans le passé amènerait les voyageurs à une période située avant la date estimée de la formation de la Terre, avec tous les inconvénients désagréables que cela pourrait présenter.

Un Portail Temporel fonctionne comme un Portail Spatial excepté que les personnages qui voyagent par son intermédiaire sont soumis à un Jet de SAN. En cas d'échec de ce Jet, ils perdent un Point de SAN, en plus de celui qu'ils perdent automatiquement lorsqu'ils traversent un Portail (Spatial ou Temporel). Un Voyage temporel est plus choquant qu'un voyage ordinaire, quels que soient les moyens employés.

Il est possible de combiner un Portail Temporel avec un Portail Spatial. Pour cela il faut disposer des deux sorts de création de Portails (Spatiaux et Temporel) et investir, au moment de la création du Portail Temporel, un nombre de Points de POU suffisant pour lui donner la composante spatiale désirée.

Exemple : Barker souhaite créer un Portail Temporel qui l'emmènerait de Arkham — en 1925, à Londres — en 1896. (Il a appris que les Investigateurs ont été transportés là et il veut les retrouver). Connaissant les deux sorts de création des Portails Temporels et Spatiaux, il les lance en établissant les coordonnées Spatio-temporelles exactes de son voyage, aussi proches que possible de ce qu'il souhaite. Il doit sacrifier 6 Points de POU (plus de 16 ans et moins de 32 ans), pour le faire aboutir à 29 ans dans le passé et 3 autres Points pour qu'il s'établisse entre Arkham et Londres (plus de 1 000 km et moins de 10 000). S'il ne veut pas dépenser les trois points nécessaires à la composante spatiale, il pourra spécifier une date d'émergence du continuum légèrement plus ancienne ce qui le fera arriver à Arkham. Ensuite, pourvu qu'il dispose de la somme nécessaire, en monnaie de l'époque, il pourra prendre un bateau transatlantique pour Londres, l'affaire d'une semaine environ.

La création d'un Portail Temporel coûte un certain nombre de Points de POU, définitivement sacrifiés. Le nombre de Points de POU nécessaire pour la création est égal au nombre de Points de Magie qu'il faut dépenser pour l'emprunter. Les coordonnées temporelles d'émergence d'un Portail Temporel doivent être exprimées en « distance » temporelle et non en date. Ainsi un Portail peut s'ouvrir « un million d'années dans le passé » mais pas « en 25 avant J.-C. ».

Pour déterminer la date d'émergence précise d'un Portail non spécifié, le Gardien peut autoriser un Jet de Chance aux Investigateurs (utiliser dans ce cas le plus haut score du groupe). L'intervalle entre la date d'émergence et la date visée étant alors proportionnel à la marge de réussite du Jet de Chance. Pour un Jet de Chance réussi, la date d'émergence est antérieure à la date souhaitée et postérieure pour un échec au Jet. Un Jet de 05 ou moins les amènera précisément à la date souhaitée. Les Gardiens pourront aussi faire en sorte que les Investigateurs qui voyagent au hasard arrivent dans des périodes embarrassantes ou dangereuses (mais pas nécessairement mortelles).

Le Départ

Le moyen le plus simple de lancer les Investigateurs dans une telle expédition est de leur faire découvrir un Portail sans qu'ils soient conscients de sa présence, ni de sa nature. Ils se retrouveront alors transposés à Londres, dans les années 1890 ou dans tout autre espace-temps à la volonté du Gardien. Des histoires d'apparitions et de disparitions mystérieuses, dans des endroits reculés pourraient amener les Investigateurs sur la scène. Peut-être pourraient-ils être engagé par quelqu'un pour retrouver une personne disparue, à moins qu'ils ne soient attirés sur le site par une curiosité scientifique ou occulte. Sauf si l'Investigateur connaît le Sort de création de Portail Temporel ou s'il dispose d'au moins 50 % de connaissance de Mythe de Cthulhu, il ne pourra pas reconnaître un Portail Temporel, pour ce qu'il est, au premier abord. Si la transposition temporelle ne s'effectue que sur une courte « distance », ou si la région d'émergence n'a pas subi de changement entre le temps de départ et le temps d'arrivée, il est possible qu'un voyageur du temps n'ait même pas conscience d'avoir changé d'époque, jusqu'à ce qu'il se mette à rechercher sa voiture ou tout autre objet ou situation qu'il aurait pu laisser avant son voyage inconscient. (Si le transfert n'est pas évident aux yeux des Investigateurs, il conviendrait de ne leur faire effectuer leur Jet de SAN que lorsqu'ils auront réalisé ce qui leur arrive.)

Une fois que les Investigateurs auront franchi le Portail et réalisé qu'ils ne sont plus au moment, et éventuellement à l'endroit, où ils se trouvaient auparavant, il est possible qu'ils cherchent à retraverser le Portail pour rejoindre leur propre époque. Toutefois, il se peut que leur curiosité naturelle les pousse à le franchir encore une fois.

Si le Portail est du type Spatio-temporel, les Investigateurs pourront penser qu'ils ont franchi un Portail Spatial ordinaire et ne pas réaliser qu'ils ont aussi voyagé dans le temps. Leur surprise sera d'autant plus grande si le Portail temporel n'est pas encore apparu dans la campagne.

Pour découvrir leur nouvelle situation, les Investigateurs devront peut-être chercher la plus proche ville ou le plus proche habitant pour poser leurs questions. Il est possible que cela ajoute encore à la confusion. Dès qu'ils auront quitté la zone d'émergence du Portail, le Gardien devrait pouvoir les attirer dans le scénario, au besoin en les « bloquant » dans cette nouvelle époque assez longtemps pour pouvoir les amener dans l'aventure. Il faut se souvenir qu'un Investigateur qui souhaiterait établir un nouveau Portail pour rentrer « chez lui » devra non seulement connaître l'endroit et la date où il se situe actuellement mais, en plus, sacrifier définitivement les Points de POU nécessaires.

Les Portails Temporels que l'on peut découvrir peuvent avoir diverses origines. Certains peuvent avoir été laissés par des sorciers, depuis longtemps disparus, qui n'auraient pas pris la peine de les détruire — peut-être des prêtres Druidiques ou l'infâme John Dee, lui-même. Les Anciens, dans l'Antarctique, utilisaient des Portails Temporels, ainsi que le démontre le scénario « Une porte sur le passé » (dans **L'Asile d'Aliénés**), les Investigateurs pourraient fort bien tomber sur l'un de ces Portails. Des personnages en visite à Londres (peut-être au cours de la campagne : **Les Masques de Nyarlathotep**), fouillant des endroits écartés comme un magasin abandonné dans les Docks East India ou les réseaux d'égouts, pourraient traverser, accidentellement, l'un des Portails de Moriarty et se retrouver en 1896 dans Londres pour affronter **les Horreurs du Yorkshire.**

Indubitablement, d'autres Portails Temporels existent de par le monde. Installés par des sorciers disparus et pour des raisons oubliées, ils sont à l'origine de disparitions et d'apparitions Fortéennes telles celles de Gaspard Hauser ou du Juge Crater.

Des Investigateurs qui auraient fait en sorte de se faire considérer comme des nuisances dans l'esprit de quelque puissant serviteur de Cthulhu ou autre sorcier (disposant du Sort) pourraient se retrouver plongés dans un Portail vers une époque obscure de l'histoire afin d'étouffer leurs manigances. Leur adversaire pourrait les piéger de façon à ce qu'ils traversent le Portail involontairement. Cette situation leur fournirait de sérieux motifs de vouloir retourner dans leur époque propre et ainsi ils seraient forcés de s'occuper de leur adversaire. Les plus puissantes, parmi les créatures Cthulhiennes, peuvent transférer les personnages dans le passé sans l'aide d'un Portail.

D'autres Raisons d'Envisager Le Voyage Temporel

Les Investigateurs peuvent voyager volontairement dans le temps par l'intermédiaire d'un Portail Temporel, s'ils connaissent le Sort et s'ils disposent de Points de POU suffisants pour en assumer la création. L'utilisation de cette méthode pour faire effectuer des excursions temporelles aux Investigateurs est assez risquée : les Investigateurs pourraient décider de plonger dans le Portail pour échapper à une situation qu'ils jugeraient trop néfaste ou encore rechercher des objets anachroniques pour résoudre des situations bénignes. Et, après tout, pourquoi des personnages en pleine possession de leurs moyens iraient-ils sacrifier leurs points de Magie et leur SAN, juste pour risquer leur vie dans quelque période, pleine d'inconvénients, du passé ou du futur ?

Si vos joueurs sont extraordinairement coopératifs, vous pouvez postuler qu'ils sont prêts à pourchasser le Mythe dans n'importe quelle époque dans laquelle vous avez choisi de situer votre scénario. Il serait plus satisfaisant d'appâter les personnages par le biais d'un quelconque mystère intéressant qui leur fournira des raisons d'aller rechercher des connaissances sur le Mythe dans cette époque. La découverte d'une montre-bracelet dans une tombe Egyptienne récemment découverte ou la trouvaille d'une pièce de monnaie moderne dans l'épave d'un galion espagnol, pourraient pousser les Investigateurs à essayer le Sort de Création du Portail Temporel.

Plus subtilement, laissez donc un Investigateur ou un de vos propres personnages — prétexte — découvrir une preuve qu'il a déjà visité le passé. Peut-être aura-t-il trouvé son propre nom, écrit de sa propre main, dans un registre d'hôtel de 1900 ou encore son propre portrait parmi des croquis de Léonard de Vinci ou Rembrand, récemment retrouvés. La plupart des joueurs voudront savoir ce que leur Investigateur a fait dans le passé et ils entreprendront le voyage pour le savoir. Spécialement si le Gardien fait allusion à toutes sortes de conséquences désastreuses s'ils ne le font pas. La structure intime du Temps ne risque-t-elle pas de se désintégrer ? Le Monde tel que nous le connaissons ne va-t-il pas cesser d'exister ? Quel Investigateur accepterait d'avoir un tel poids sur la conscience ? Se faire rappeler ses devoirs envers l'humanité par un Personnage Non Joueur, contrôlé par le Maître de Jeu ne heurtera personne.

Une autre méthode pour attirer les personnages vers le Portail temporel consiste à leur poser un problème contemporain si monstrueux qu'ils ne pourront le résoudre qu'en s'attaquant aux racines de ce problème, quelque part dans un temps passé. Les Investigateurs pourraient aussi ressentir fortement le besoin de s'aventurer dans le futur pour se procurer une arme, un produit chimique ou une discipline qui n'existe pas dans les années 20 afin de contrer une menace trop importante. Contrairement aux Joueurs, les personnages ne sauraient pas à l'avance si ce qu'ils cherchent existe bien dans le futur qu'ils ont choisi d'explorer. Ils avanceraient à l'aveuglette à moins qu'ils n'aient pu se renseigner auprès d'un mystique bienveillant, d'un sage ou d'un autre Chrononaute. Les Gardiens devront se montrer très vigilants dans ce genre de pratiques et ne pas permettre aux personnages de s'aventurer dans un futur que les joueurs connaissent bien pour s'y procurer des objets que les joueurs savent y trouver. Dans certains cas un Jet d'Idée peut être requis afin que les personnages puissent imaginer trouver un objet particulier à une époque donnée.

Enfin, pour attirer les Investigateurs dans un voyage temporel, le sauvetage peut s'avérer un très bon moyen. Il se peut que les Investigateurs aient à entreprendre un voyage temporel pour libérer l'un des leurs, leur employeur, un ami ou une « demoiselle en détresse », l'absent ayant pu être chronologiquement déplacé par n'importe quel moyen. Il importe que les sauveteurs connaissent les coordonnées spatio-temporelles de la personne à rechercher. Un Gardien sympathique leur laissera quelques indices à portée de la main : le sorcier triomphant, se vantera d'avoir envoyé leur ami souper à la table des Borgia ; un cadran de la machine indiquera la date précise où une pièce de monnaie caractéristique roulera sur le sol, vomie par le gouffre temporel qui a avalé leur ami, etc.

Un tyran pourrait obliger les amis du disparu à effectuer de longues et fastidieuses recherches dans des archives pour trouver la trace d'un anachronisme leur signalant la présence de leur camarade dans une période reculée du passé : des peintures rupestres du paléolithique présentant une troublante ressemblance avec un véhicule moderne ou une série de prophéties d'un très ancien prophète ressemblant à s'y méprendre à des compte rendus de la Première Guerre Mondiale etc... Bien entendu, de telles indications pourraient les plonger dans des aventures fortuites : Comment Léonard de Vinci a-t-il pu avoir des idées aussi modernes que celles qui figurent dans ses carnets ? Et où Nostradamus a-t-il pu obtenir l'incroyable précision de ses prédictions sur le futur ? Si le Gardien souhaite confronter ses joueurs avec des possibilités qui donneront lieu à une longue campagne de voyages temporels, il devra avoir soin de choisir le personnage perdu parmi les Personnages Non Joueurs ou se préparer à faire jouer des campagnes séparées pour le personnage perdu, d'une part, et pour ses candidats-sauveteurs, d'autre part.

Conclusion

La possibilité de voyager dans le temps en permanence est trop puissante si on ne la applique par des limitations avec précautions. Un Gardien pourra certainement dire que le Sort ne semble pas marcher actuellement, à cause de la proximité de quelques interférences magique ; ce qui mènera, par la suite, les Investigateurs dans le scénario lorsqu'ils tenteront de localiser et de neutraliser l'interférence. Si un seul des Investigateurs connaît le Sort, il sera toujours possible de l'empêcher de l'utiliser : capture par l'ennemi, perte temporaire de conscience, de SAN, de Points de Magie ou de mémoire.

On peut aussi envisager que les voyageurs émergent dans une zone où règne une puissante magie qui draine leurs Points de Magie. Ils [illegible] sortir de la zone d'influence pour restaurer leur capital magique avant d'envisager la création d'un Portail de retour. Il reste enfin la possibilité de placer le personnage susceptible d'établir un Portail face à une Horreur Cthulhienne capable de le plonger dans la catatonie (Solution déconseillée car elle a le défaut de mettre le joueur hors de l'action — une nouvelle phobie telle que la *Magiaphobie* — la peur de la Magie — pourrait tout aussi bien convenir).

Mais la meilleure de toutes les méthodes consiste encore à présenter un scénario assez irrésistible pour que les joueurs aient envie de voir leurs Investigateurs aller jusqu'au bout de l'histoire au mépris de la mort, des dangers [illegible] encore. Le Gardien qui parvient à réussir cela a le droit d'être fier de lui.

Quelles que soient les raisons qui le motivent, le voyage temporel par l'intermédiaire d'un Portail Temporel constitue la méthode la plus recommandable pour ce genre d'excursions dans le cadre des campagnes de l'**Appel de Cthulhu**, parce qu'elle s'accorde mieux que les autres au contexte du jeu. Magique, par nature, elle permet aux joueurs d'utiliser leurs personnages normaux contrairement aux voyages Psioniques (que l'on examinera dans le prochain chapitre). Un Gardien avisé découvrira beaucoup plus de raisons de faire voyager les Investigateurs dans le temps par l'intermédiaire d'un Portail que par toute autre méthode. Et il pourra, avec la même conscience tranquille, trouver beaucoup de choses venant par un Portail pour infester l'époque et le lieu où vivent normalement ses Investigateurs.

Voyages Temporels par Pouvoirs Psioniques

Les lecteurs de **the Shadow Out of Time** (« Dans l'Abîme du Temps ») comprendront facilement le concept de voyage par Projection Psychique, car c'est celui qu'utilisait la Grande Race pour explorer le temps. Les créatures coniques de l'Australie préhistorique pratiquaient de la manière suivante : l'esprit d'un individu de la Grande Race était projeté à travers le Temps vers une époque future, où il remplaçait l'esprit d'un habitant de cette période. L'esprit du voyageur s'installait dans le corps de la victime pendant que l'esprit qu'abritait le corps « récepteur » était instantanément projeté le long du continuum pour se déposer dans le corps du représentant de la Grande Race qui usurpait son corps. Il s'agit là de la méthode du voyage psionique dans le temps.

Cette méthode du voyage temporel ressemble au Sort de Transfert de Conscience, tel qu'il est présenté dans « La Malédiction de Chaugnar Faugn », dans **La Malédiction des Chthoniens**, moins la composante émotionnelle et la barrière temporelle elle-même. Cette technique de la Grande Race est

plus une merveilleuse machine et une discipline mentale, qu'un véritable Sort.

Seule la Grande Race peut réaliser ce prodige mental mais, comme ce n'est pas une espèce maligne il est possible que, pour des raisons qui sont impossibles à deviner l'un de ses représentants décide ou accepte, d'envoyer un Investigateur à travers les éons, vers le futur ou vers le passé. Chaque fois qu'un Investigateur est envoyé dans une telle mission, il perd 1D6 SAN. S'il émerge dans un corps non-humain ou un corps humain monstrueusement déformé, il sera soumis à un second Jet de SAN, au risque d'y perdre 1D6 SAN de plus s'il échoue. Lors d'un Voyage Psionique, le voyageur se déplace au hasard et n'a que peu, ou pas du tout, de contrôle sur le corps qui l'accueille.

Le Nouveau Corps

Le Gardien choisit le corps dans lequel l'esprit de l'Investigateur va aboutir au terme de son voyage. Compte tenu que le corps récepteur est choisi au hasard parmi tous ceux qui existent dans ce temps, l'Investigateur n'a pas son mot à dire en la matière et il se doit d'accepter son destin. Il n'est pas souhaitable qu'il émerge dans un corps du même type que celui qu'il a laissé. Par exemple, même s'il aboutit dans un corps humain et non dans celui d'un insecte géant, ou de tout autre habitant de la période de temps, il n'y a que 50 % de chance pour qu'il émerge dans un corps du même sexe et des chances encore plus restreintes d'avoir approximativement le même âge.

Le Gardien aura avantage à choisir les nouveaux corps des Investigateurs en songeant à ce qui peut le plus faire avancer le scénario, tout en gardant à l'esprit que ce qui peut faire avancer le scénario n'est pas forcément au détriment du personnage, ni à son avantage. Cela dépend de ce que le Gardien a prévu.

Les Investigateurs peuvent se trouver dans un corps indésirable tant pour eux que pour les joueurs — un corps du sexe opposé, celui d'un enfant, ou d'un vieillard, ou d'un indésirable social, voleur ou autre criminel, ou même une combinaison de tout cela (imaginez la détresse d'un Détective dur à cuire qui ne se sépare jamais de son pistolet, dans le corps d'une petite fille de 10 ans !) Peut-être le corps récepteur sera-t-il celui d'un aveugle, d'un lépreux ou d'un amputé, celui d'une future maman dans son huitième mois de grossesse... Un Gardien peut souhaiter voir l'esprit des Investigateurs s'incarner dans un groupe de personnages pré-créés, spécialement prévus pour le scénario ; c'est le cas de ceux qui sont inclus dans « Les Horreurs du Yorkshire ».

Ajustement des Caractéristiques

Lorsque l'esprit d'un Investigateur occupe un nouveau corps « quelque part » dans le temps, il a toutes les apparences externes de la personne dont il possède le corps. Ses TAI, FOR, DEX, CON et APP sont celles de son nouveau corps mais il conserve ses propres INT, POU, EDU, SAN et ses Points de Magie (quoique ces deux dernières caractéristiques ont sans doute été entamées par son expérience). Comme le corps « récepteur » peut être non-humain, il faut évaluer les anciennes compétences de l'Investigateur, en fonction de ce nouveau corps : certaines peuvent nécessiter d'effectuer une moyenne entre les anciennes compétences et le nouveau corps et d'autres peuvent être entièrement nouvelles — comme l'Attaque par Tentacule, par exemple. L'Investigateur conserve sa connaissance de la manière de réaliser les actes physiques, mais il doit maintenant les effectuer sous les limitations que lui imposent les caractéristiques du corps qui l'abrite actuellement.

De la même façon, il est possible que le corps récepteur conserve des réflexes acquis sous l'empire de son précédent propriétaire, mais il est maintenant gêné par l'absence de conscience dont l'Investigateur en a.

Les Gardiens installant des Investigateurs dans de nouveaux corps devront revoir soigneusement les feuilles de personnages des Joueurs ; peut-être même prévoir des feuilles de remplacement pour toute la durée de l'échange. Il peut être intéressant, pour un Gardien, de garder secrets certains changements radicaux de % de Compétences afin de ne les révéler qu'aux moments propices.

Le Gardien devra se préparer à effectuer d'éventuels ajustements sur les Compétences, en fonction de l'état du nouveau corps soit parce qu'il a des handicaps ou des imperfections — ce qui revient à dire que certaines compétences pourraient descendre en-dessous de la base de %. Ex. : Trouver Objets Cachés, Pistage, pour un corps partiellement aveugle ou Ecoute, pour un corps récepteur partiellement sourd. La même réduction peut aussi s'appliquer à cause des limitations de l'époque dans laquelle l'Investigateur vient d'entrer. Par exemple, dans les époques qui précèdent l'invention d'armes à feu d'usage courant, les Chances de Base avec n'importe quelle arme à feu seraient réduites à 0 %, il en irait de même pour les Compétences Médicales (Premiers Soins, Traitement des Empoisonnements, des Maladies, etc.) dans des périodes où les bases de la Médecine et les instruments chers aux médecins du XX[e] siècle, n'existaient pas encore.

Exemple : Baker a entrepris un voyage temporel Psionique : il aboutit dans l'Angleterre du XII[e] siècle et se retrouve dans le corps d'une Lady. Maîtrisant le désarroi provoqué par ce soudain changement de sexe (après tout, il connaissait les risques encourus), il inventorie ses nouvelles capacités. Sa FOR, sa TAI et sa CON, ont chuté, mais il découvre que sa DEX est sensiblement meilleure et que son APP s'est énormément améliorée (la demoiselle est d'une beauté étourdissante). Bien entendu, ses Compétences en Occultisme sont inchangées puisqu'il s'agit de capacités mentales, mais sa Compétence de Pistage est quelque peu meilleure — sans doute en raison de la meilleure vue de la demoiselle.

A la suite d'une aventure qu'il a aussitôt oubliée, Baker se retrouve dans une situation critique, où sa vertu est menacée par un immonde bandit. En dernier ressort il (elle) s'empare d'un arc abandonné et tire une flèche sur l'assaillant. Surprise : avec un Jet de 43, la flèche atteint son but. Il/Elle échappe à son terrible sort et Baker apprendra par la suite que le corps qu'il habite actuellement n'est autre que celui de Lady Marianne, qui a été instruite dans l'art du tir à l'arc, par Robin des Bois lui-même.

Bien que l'Investigateur puisse être quelque peu désorienté mais de façon mineure, la perte totale de contrôle musculaire — qui se produit inévitablement lorsque le corps est possédé par un esprit de la Grande Race — n'intervient pas lorsqu'il s'agit d'un échange d'humain à humain. Des symptômes équivalents et tout aussi évidents peuvent se déclarer si l'Investigateur investit un corps non-humain mais, lorsque le récepteur est un autre humain, un Jet de Chance réussi assure que personne ne remarquera le frémissement minime qui peut se produire.

Bien sûr, quand l'esprit d'un Investigateur s'installe dans un nouveau corps, l'esprit de l'habitant du corps récepteur est transféré dans le corps de l'Investigateur, dans la propre époque de ce dernier. Qui sait les quiproquos que cette situation peut causer dans les années 20, pendant que l'Investigateur voyage dans le temps !

Les Machines Psioniques

La Grande Race utilisant des moyens scientifiques et non magiques pour propulser leurs intelligences à travers le continuum. Leurs gigantesques machines emmagasinaient l'énergie du Cosmos lui-même, peut-être en captant toute l'énergie des étoiles, des galaxies ou des trous noirs. Ces anciennes machines, que la Grande Race utilisa pour évacuer notre propre passé peuvent encore exister, ensevelies sous les sables du désert Australien, attendant calmement que quelqu'un les découvre et explore leur étourdissant potentiel.

Même si le Gardien refuse aux Investigateurs tout contact direct avec la Grande Race, il peut les lancer dans le voyage mental par un autre moyen. Cette méthode nécessite, en principe, que les Investigateurs soient physiquement présents au cœur de l'Australie, peut-être en participant à une expédition archéologique. Ils pourraient alors se retrouver devant l'entrée d'un laboratoire de la Grande Race, depuis long-

temps enseveli, comme ce fût le cas des malheureux héros de « Dans l'Abîme du Temps ». Ce laboratoire abritant un mécanisme toujours en état de marche — merveille scientifique laissée par la Grande Race — et capable de projeter les consciences dans le Temps et l'Espace.

Le mode opératoire d'un dispositif aussi étranger devrait être totalement incompréhensible pour les Investigateurs. Pourtant il est souhaitable que leur curiosité scientifique soit éveillée au point qu'ils se livrent à un examen de la machine. Une manipulation aussi insignifiante que celle qui consiste à ôter la poussière antique qui s'est accumulée sur la console encore allumée, pourrait suffire à réactiver le mécanisme et déclencher la répétition de la dernière opération pour laquelle la machine avait été programmée. Qu'un Investigateur touche ou effleure seulement un tel mécanisme et il serait soumis à un Jet de Chance pour éviter que son esprit et ceux de ses camarades soit involontairement projetés vers la destination choisie par le Gardien.

Dans l'éventualité où les Investigateurs sont particulièrement précautionneux — ou chanceux — le Gardien peut faire en sorte qu'ils soient forcés d'utiliser la machine et donc de se lancer dans un voyage temporel, en lançant une attaque contre le groupe. Les catacombes de ces cités perdues sont très certainement gardées par de malveillants Polypes Volants qui ressentiront la présence des Investigateurs et les attaqueront sitôt qu'ils les auront découverts. Toutes les issues barrées par les Polypes, la résistance des Investigateurs ne pourra les mener qu'à une mort affreuse ; l'évasion de leurs esprits peut alors leur sembler être une solution viable. Naturellement, il faudrait alors que les Investigateurs soupçonnent le but du projecteur mental pour l'utiliser, même imparfaitement, pour s'échapper.

On peut résoudre ce problème en leur laissant découvrir quelques indices d'un voyage temporel, dans le labo en ruine (anachronismes de récits, etc.) — ces mêmes indices pouvant, par ailleurs, amener des Tests de SAN — ce qui les amènerait à deviner ce pour quoi la machine a été construite. Dans une situation désespérée, on peut alors s'attendre à voir les Investigateurs manipuler les commandes au hasard jusqu'au moment où ils se retrouveront dans d'autres corps, dans un autre temps et peut-être dans un autre lieu. Là ils auront sans doute le triste sentiment de penser qu'ils sont bloqués pour toujours dans une époque différente de la leur et dans les corps qu'ils viennent de revêtir.

Il peut arriver que les Investigateurs ne fassent aucune recherche, n'en comprennent pas les indices ou préfèrent finalement une mort nette, sous les assauts des Polypes. Dans ce cas, le Gardien pourra peut-être utiliser un Personnage Non Joueur pour déclencher la machine en dépit de l'avis des autres, ou mettre en scène un déclenchement accidentel : soit parce qu'un Polype a fait chuter un Investigateur sur la machine ; soit parce qu'un de ces monstres s'est lui-même écrasé sur une console. Dans ce dernier cas, l'esprit du Polype pourra lui aussi être transféré dans un corps de l'époque de destination et les Investigateurs auront un adversaire tout prêt en la personne de cette créature, maintenant sous forme humaine et assoiffée de vengeance.

Reste encore la solution qui consiste à utiliser la folie d'un personnage rendu fou par la vue des Polypes. Un tel personnage, atteint de paranoïa temporaire, pourrait se faire suggérer — par un Gardien rusé — que la manipulation des leviers semble bien être la meilleure solution pour échapper à tous les comploteurs qui l'entourent (après tout, les autres Investigateurs et les Polypes pourraient bien être de mèche). Ce stratagème ne fonctionnera certainement que si le Gardien a, en face de lui, au moins un joueur disposé à jouer jusqu'au bout les folies de son personnage.

Avec ce type de scénario d'introduction, le Gardien a le plein contrôle sur l'émission temporelle du psychisme des Investigateurs. En l'absence de connaissances sur le fonctionnement de la machine, les Investigateurs perdent tout contrôle sur la destination spatio-temporelle de leurs esprits et le Gardien peut les faire aboutir dans toute époque à sa convenance, pour les besoins de son scénario. La durée de leur transfert mental reste aussi à la discrétion du Gardien qui n'a plus à craindre les désertions des Investigateurs, sauf si ceux-ci découvrent un autre moyen de voyager dans le Temps. Avantage supplémentaire : les Investigateurs utilisant les réserves d'énergie de la machine aussi arrivent-ils à destination avec leur pleine capacité de Points de Magie, ce qui leur permet d'affronter une éventuelle entité Chtulhienne qui pourrait les attendre. Les Investigateurs qui auront voyagé dans le Temps en occupant soudainement un nouveau corps, sans soupçonner ce qui allait leur arriver, pourraient être pénalisés d'une perte de SAN supplémentaire (1D4) s'ils échouent à un Jet de SAN. C'est une expérience très choquante.

Le désavantage de cette méthode forcée de voyage dans le Temps, est qu'elle ne peut être utilisée qu'une seule fois. Si les Investigateurs parviennent à regagner leurs propres corps (ce qui peut s'avérer désagréable s'ils ont été attaqués par les Polypes) le Gardien aura sans doute quelques difficultés à les piéger de nouveau dans un laboratoire de la Grande Race. Il serait sage de réserver cette méthode pour les cas où elle pourrait être vraiment indispensable : pour envoyer les Investigateurs dans un voyage sans retour à travers le temps, peut-être pour entamer une nouvelle campagne dans les années 1890 sans qu'il soit nécessaire que les joueurs recommencent à jouer des personnages inexpérimentés.

Encore un Stratagème

Il existe une autre façon de forcer les Investigateurs à voyager dans le temps par des moyens psychiques, sans que cela ne constitue un voyage potentiellement sans retour. D'autres entités, des humains de préférence, peuvent transférer leurs esprits dans les années 1920 et prendre possession des corps des Investigateurs, échangeant ainsi leurs enveloppes physiques. De cette manière, le Gardien conserve toujours le plein contrôle de la destination et de la durée du voyage, ainsi que la décision en ce qui concerne les corps qui vont accueillir les esprits des Investigateurs (ceux-ci n'étant pas à l'origine du transfert, ils n'ont aucun contrôle sur lui). Sauf dans le cas où le personnage qui a instauré le transfert a laissé des plans de la machine et des instructions que les Investigateurs peuvent apprendre, ils sont coincés dans les corps qui les accueillent jusqu'à ce que le moment soit venu de revenir à leur époque. Même s'ils parviennent à comprendre la méthode de voyage mental et à l'appliquer, rien ne les assure de retrouver leurs propres corps originaux. Cela ouvre, par ailleurs, d'intéressantes perspectives lorsque les Investigateurs, de retour dans leur époque mais dans de nouveaux corps, traqueront leurs propres formes originales.

Une fois encore, la crédibilité risque de faiblir si pareil événement se produit plus d'une fois. Les probabilités pour qu'un individu, parmi tous les habitants de la Terre, soit deux fois la cible de voyageurs psioniques du temps avoisinent zéro. A moins que le Gardien postule que cette expérience les rend particulièrement réceptifs aux échanges psychiques auquel cas ces esprits voyageurs seraient irrésistiblement attirés par les corps des Investigateurs. Quoi qu'il en soit cette méthode satisfait à tous les besoins d'un Gardien, pour une aventure unique, hors des années 1920.

La plupart des problèmes de voyages temporels qui se poseront dans le cas de transferts mentaux, sont identiques à ceux que l'on rencontre avec les autres moyens de transport. Mais, toutefois, il en est un bien spécifique à cette situation : les Investigateurs prennent la place de personnes qui sont connues intimement par au moins quelques-uns de leurs contemporains. Dans les corps qui les accueillent, les Investigateurs ne peuvent absolument connaître les habitudes, ni même le nom du corps qu'ils habitent. Si quelqu'un se met, soudainement, à ne plus reconnaître ses amis, ni même à se souvenir de son propre nom, il y aura certainement des gens pour s'en étonner. Évidemment, il n'existe que très peu de gens (s'il en existe même) pour deviner ce que cache ce soudain comportement étrange. Dans les époques les plus évoluées, les Investigateurs pourront toujours plaider l'amnésie, mais il est d'autres périodes de l'histoire dans lesquelles ce genre de changements pourrait être assimilé à une possession par le Diable ou par un Démon. Quel drame, pour un Inves-

tigateur dont l'esprit s'installerait dans un autre corps dans des époques telles que la chasse aux sorcières de Salem, ou sous le règne de l'Inquisition Espagnole — tout spécialement s'il s'agit du corps d'un personnage bien connu dans la communauté ! Entravé sur une table de torture médiévale ou lié sur un bûcher flambant, l'Investigateur malchanceux pourrait souhaiter s'en remettre de nouveau à la grâce de Goules ou de Bêtes de la Nuit, dans les années 1920 cette saine époque.

En Résumé

Le Voyage Psychique dans le Temps a des bases suffisamment ancrées dans la tradition Lovecraftienne pour que la méthode puisse être raisonnablement utilisée dans les Campagnes, en se basant sur le récit de « Dans l'Abîme du Temps ». Cette méthode nécessite plus de travail de la part du Gardien, afin de s'intégrer dans une campagne existante (à l'opposé du Portail temporel) et elle est plus difficile à utiliser de façon répétée. Elle convient mieux pour les Voyages sans-retour, pour des scénarios occasionnels ou quand le Gardien souhaite transporter ses personnages dans une autre époque de manière définitive (ne pas oublier, dans ce dernier cas les altérations définitives que provoque le transfert). Si le Gardien pense que ses joueurs auront du mal à surmonter le désarroi que causera l'altération des personnages (changements divers, perte partielle de contrôle, etc.), il vaut mieux qu'il utilise d'autres méthodes de voyage dans le temps. Mais avec un groupe qui apprécie les défis que peut poser le Jeu de Rôle, le transfert psychique intertemporel offre de splendides occasions d'interprétation de rôles nouveaux.

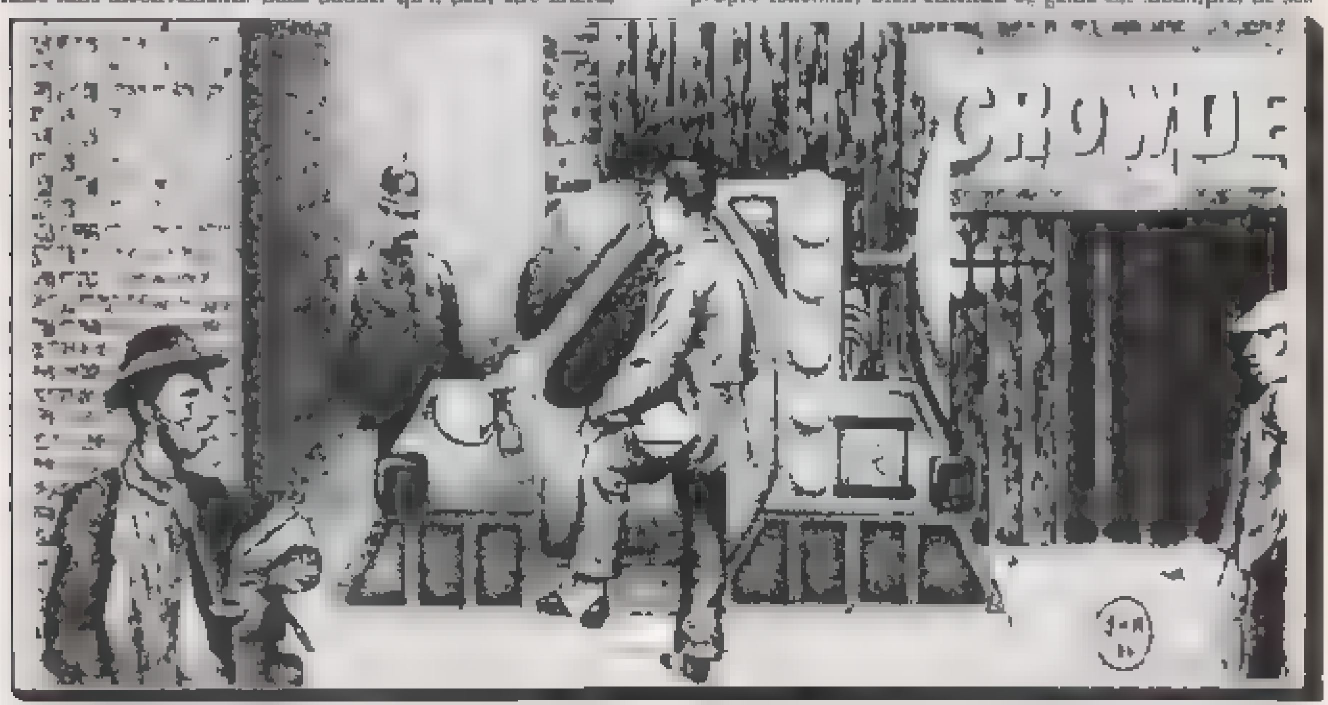
Les Machines à Voyager dans le Temps

La plus courante des méthodes de voyages dans le Temps que l'on rencontre dans la Science-Fiction est celle dans laquelle des mécanismes technologiques emmènent ou propulsent des touristes temporels à travers le continuum. Ces machines peuvent sembler correspondre assez peu à la composante fantastique du Mythe, mais il faut se souvenir que Lovecraft écrivit de la Science Fiction aussi bien que du Fantastique. Les êtres transdimensionnels qui peuplent une partie du Mythe ont une explication rationnelle — bien que terrifiante et extra-terrestre. De plus, il existe assez de références à des sciences antiques et à des déments de génie, pour que l'introduction de machines temporelles dans la campagne se fasse sans inconvénients. Sans oublier qu'il peut être intéressant de laisser un groupe de joueurs, enquêtant sur une série de disparitions et s'attendant à lui trouver une origine Cthulhienne, apprendre — trop tard — que les absents ont disparu derrière la porte du prototype d'une nouvelle machine temporelle contre laquelle ni leurs Signes des Anciens, ni leurs Pierres de Mnar, ne leur sont d'aucun secours.

Les Machines Temporelles sont généralement de deux types : celles qui ressemblent à des Portails car, comme eux, elles propulsent les voyageurs à partir d'un système fixe dans une époque, vers différents points du temps ; et celles qui sont de véritables véhicules, voyageant avec les opérateurs à travers le temps. L'exemple le plus connu de ce dernier type est la machine qui figure dans le célèbre roman de H.G. WELLS : **La Machine à Explorer le Temps**. L'autre type de machine figure dans la série TV : **Time Tunnel** (en version française : « **Au Cœur du Temps** »). Il s'agit d'un complexe technologique fixe, le Chronogiro, installé et destiné à rester dans le présent et qui permet aux voyageurs de s'insérer dans le temps. Ces « projecteurs » fixes peuvent — ou non — récupérer les voyageurs qu'ils ont « lancé », mais les véhicules du Temps fournissent généralement aux voyageurs le moyen de revenir à leur époque. Il convient que le Gardien choisisse à l'avance le degré de contrôle du voyage dont il souhaite que les Investigateurs disposent. Avec un véhicule évoluant dans le temps, ils ont une liberté quasi totale. Avec un dispositif fixe, les excursions temporelles des Investigateurs sont à la merci du Gardien, sauf si les Investigateurs bénéficient des services d'un personnage Non Joueur-ami, pour en diriger les manœuvres à leur place.

De quelque nature qu'elle soit, une Machine à Voyager dans le Temps devrait avoir été mise au point en dehors du groupe des Investigateurs. Une telle invention dépasse de loin les possibilités d'un Personnage-Joueur moyen. En dépit de tous les génies de la Physique et des Mathématiques qui se sont succédés sur Terre, la Machine à Voyager dans le Temps n'a pas encore été inventée (pour autant que nous le sachions) aussi pourquoi un groupe d'Investigateurs, dont la principale occupation est de chasser Cthulhu et Cie, aurait-il de meilleures chances de succès ?

Ainsi les machines construites de mains d'Investigateurs devraient-elles être rarissimes dans les campagnes. Si, toutefois, le Gardien souhaite que les Investigateurs disposent d'une machine sur laquelle ils aient un certain contrôle pour des excursions temporelles fréquentes, il peut leur permettre de s'associer avec un Savant-Non-Joueur qui a développé sa propre machine. Bien entendu ce génie est incompris de ses



Un Investigateur descendant de son véhicule temporel

pazis qui ne le croient pas, mais peut-être les Investigateurs l'écouteront-ils et se verront-ils remerciés par une petite promenade dans le passé (il pourrait même envoyer les sceptiques [illegible] qui n'est pas aussi « fêlé » qu'ils veulent bien le croire). Il se pourrait aussi que le savant soit un membre déguisé de la Grande Race qui, pour une raison ou une autre aurait choisi de bâtir une machine permettant le voyage physique.

Configuration et Intrigues

Les innombrables histoires de SF le prouvent : les machines temporelles ressemblent à n'importe quoi et fonctionnent de manières toutes aussi variées. Les dispositifs fixes peuvent se présenter sous la forme de projecteurs dont jaillissent des « faisceaux temporels », de cryptes renfermants des Champs Temporels, de ponts, de portails, de portes ou de tunnels par lesquels on marche d'une époque à l'autre. Les Véhicules Temporels, machines mobiles, peuvent être construits sous n'importe quelle forme : depuis la montre jusqu'à la cabine téléphonique de Police-Secours, en passant par la Sphère de Temps, la voiture, etc., que ce soient des véhicules dans lesquels les voyageurs s'installent ou des dispositifs qui génèrent des Champs Temporels autour d'eux. La machine de Wells était un véhicule à une place, capable de se mouvoir dans le Temps mais non dans l'espace. La « Patrouille du Temps » de Poul Anderson utilisait des scooters temporels, sortes de motos à anti-gravité susceptibles de se déplacer dans le temps et dans l'espace comme des véhicules ordinaires. Le type et la forme de la machine temporelle restent à la discrétion du [illegible] teur fixe, c'est lui qui garde le contrôle du voyage, alors qu'avec un véhicule temporel ce sont les joueurs qui décident.

Un exemple de dispositif fixe figure dans la littérature consacrée au Mythe de Cthulhu ; il s'agit de la Machine Spatio-Temporelle qui apparaît pour la première fois dans « The Horrors from The Hills » (L'Horreur venue des Collines, de Frank Belknap Long) et reprise dans « La Malédiction de Chaugnar Faugn » dans **La Malédiction des Chthoniens** (Scénario de Chaosium Inc., publié en France par Jeux Descartes). Cette machine est constituée d'un curieux assemblage de sphères et de croissants qui projettent un rayon vert. Tout ce qui est touché par le rayon soit cesse d'exister, soit se trouve propulsé à un quelconque moment du passé (l'inventeur n'était pas sûr du moment exact). On peut facilement penser que la Machine Spatio-Temporelle projette, en fait, ses victimes — du moins ceux qui n'ont qu'une existence brève, comme les humains — vers une autre époque. Malheureusement, en raison de sa nature et de sa manipulation hasardeuse, elle ne peut ramener quiconque. Un Gardien ne devra utiliser cette machine que s'il souhaite voir ses Investigateurs effectuer un voyage à sens unique.

Les Investigateurs peuvent se trouver confrontés à des machines temporelles pour différentes raisons. Peut-être un confrère de la Miskatonic University leur confiera-t-il qu'il a construit une telle machine. Le confrère pourrait généreusement partager sa découverte avec les Investigateurs pour qu'ils l'aident à explorer le passé ou le futur leur permettant du même coup de voyager dans le temps à volonté. Ou encore, il pourrait demander aux Investigateurs de lui servir de cobayes pour des expériences temporelles. Ce dernier stratagème se prête mieux à l'utilisation d'un dispositif stationnaire et donne au Gardien le plein contrôle du voyage. Un véhicule, à moins qu'il ne soit « télé-temporellement » commandé, serait plus valablement fourni par un « sponsor » bienveillant. Pour séparer les voyageurs temporels de leur machine, les Gardiens pourront se référer à la série TV « Dr Who » (*) dans laquelle le Docteur est continuellement séparé de son TARDIS (Time And Relative Dimension in Space : Véhicule spatio-temporel qui affecte l'aspect extérieur d'une Cabine Téléphonique de Police-Secours) pour différentes raisons et pour un temps suffisamment long pour qu'il puisse venir à bout de l'action du scénario avant de repartir.

Une autre solution consiste, pour le Gardien, à faire en sorte que la menace Cthulhienne qu'il a préparée pour les Investigateurs s'empare de leur véhicule pendant qu'ils explorent la contrée et le cache dans un endroit où ils ne pourront [illegible] le scénario. La protection du seul lien qui les relie à leur propre époque peut motiver suffisamment les Investigateurs pour qu'ils affrontent des Habitants des Sables, des représentants du peuple Serpent ou des Profonds menaçant l'humanité future dans quelque recoin du passé.

Il est concevable que les Investigateurs se heurtent à une machine temporelle alors que l'investigation qu'ils ont entreprise est plus classique. Un enquêteur privé ou un journaliste, par exemple, peut s'intéresser à une disparition (que ce soit à la demande de la famille ou par un article) et la trace, le conduire à un étrange savant par lequel le disparu aurait été employé d'une quelconque façon. Les indices le menant sur cette trace, il pourrait éprouver le besoin de fouiller le laboratoire, peut-être rencontrerait-il le savant lui-même et l'accuserait d'être responsable de la disparition. C'est là que pourrait débuter son voyage temporel : soit par accident, en activant par mégarde un projecteur caché dans le labo ; soit par la volonté délibérée du savant trouvant que ce moyen est assez efficace pour mettre fin à son enquête. Des Investigateurs disposant de qualifications scientifiques pourraient aussi intriguer pour se faire engager par le savant, comme assistants (si son précédent assistant a disparu dans le passé il a sans doute besoin d'en engager un autre) afin de poursuivre leurs investigations et d'établir sa responsabilité dans la disparition. Cette infiltration pourrait bien les conduire à devenir les prochains cobayes des tests de voyages temporels.

Là aussi, le stratagème est réversible. Rien n'empêche d'imaginer que les Investigateurs puissent s'emparer du véhicule d'un chrononaute en visite dans les années 1920. Il est aussi envisageable que les Investigateurs de 1920 soient captés par un rayon temporel émis par quelque société avancée. Capturés à bord, par hasard ou par dessein (Hum, Hum ! Que voilà d'intéressants spécimens ! Typiques de cette époque ! ... ils seront parfaits pour notre « Zoo » Intertemporel !...) les Investigateurs pourraient se retrouver fort « loin » de leur propre époque. Leur retour dans leur propre temps pourront alors dépendre de leur aptitude à manipuler les commandes de la machine ou être soumis à la réalisation d'un quelconque service, au bénéfice de leur kidnappeur — ce qui leur ferait gagner leur Liberté. On peut encore imaginer que les Investigateurs soit happés par le passage d'une machine temporelle, entraînés dans son sillage (peut-être même celle de H.G. Wells) et déposés dans les années 1890. Ils auraient alors à pister le voyageur et à le convaincre de les ramener dans leur propre temps.

Même si le Gardien ne souhaite pas faire intervenir de technologie avancée dans l'**Appel de Cthulhu**, il a tout de même la possibilité d'introduire une machine temporelle dans une campagne car, en règle générale, la machine temporelle doit être le produit d'une technologie réellement étrangère, non-humaine et ce, autant pour protéger le mystère du pouvoir de la machine, que les plans, parfois fragiles du Gardien.

Autres Moyens

On peut mentionner, brièvement, deux autres moyens de voyager dans le temps. Le premier a pour base une faiblesse temporaire du Continuum Temporel. À la suite d'un accident naturel (éclair par exemple) il arrive qu'une brèche s'ouvre dans la continuité du Temps (Time Warp) par laquelle des époques différentes communiquent brièvement. Des personnages survivant au déferlement de telles forces élémentales pourraient se retrouver téléportés dans un autre temps au lieu d'être carbonisés (la stupéfaction leur ferait perdre 1D4 SAN). C'est ce qui arrive aux protagonistes du roman **Lest Darkness Fall** (V.F. : « **De Peur que les Ténèbres** ») de L. Sprague de Camp. Bien que ces « Time Warp » soient

(*) N.d.T. : Célèbre série TV Britannique, jamais diffusée en France, mais quelques romans inspirés par la série sont édités, depuis peu, en Version Française.

généralement rares, et qu'ils résultent en un « aller-simple », le Gardien peut décider que ces vortex sont relativement courants dans certaines régions du Monde : le Triangle des Bermudes ou le Triangle du Diable, dans le Pacifique. Des Investigateurs naviguant au beau milieu d'une tempête pourraient se retrouver dans une autre époque et ne pouvoir revenir dans leur propre temps qu'en traversant un autre vortex de nature identique. C'est d'ailleurs ce qui se produit dans le film **The Final Coutdown** de Don Taylor (V.F. : **« Nimitz, retour vers l'enfer »**).

Pour en revenir au Mythe, il est possible de découvrir d'anciens artefacts chargés des immenses pouvoirs magiques et extradimensionnels des Divinités Extérieures et des Grands Anciens eux-mêmes. En tant que Tawil at'Umr, l'Ouvreur des Voies, Yog-Sothoth est Maître de l'Espace et du temps. Il a le pouvoir d'envoyer des êtres à travers divers plans dimensionnels vers d'autres temps, d'autres périodes de l'histoire ou vers le futur, mais il faut encore survivre au contact avec ce dieu.

Problèmes Communs aux Voyages dans le Temps

Quel que soit le moyen de transport utilisé, les excursions impromptues à travers le temps posent des problèmes uniques, même pour ceux qui œuvrent dans la croisade anti-Cthulhu. Des questions autres que « Comment allons-nous rentrer ? » peuvent sembler sans importance jusqu'à ce que l'Investigateur s'aperçoivent qu'un centurion romain s'interroge gravement sur ses vêtements du XX[e] siècle, que la phrase « Je suis un ami ! » semble parfaitement dépourvue de sens pour les farouches Mongols en train de charger ou que l'on se retrouve en prison pour avoir tenté de régler un achat avec une pièce frappée en 1920 alors que tout le monde se préparait à assister à l'inauguration de la Tour Eiffel. Le futur est impondérable, aussi ce chapitre se propose-t-il de traiter principalement des problèmes du passé, les Gardiens pouvant aisément extrapoler ces situations pour le futur.

LANGAGES : Dès que les voyageurs du temps franchiront plus de quelques siècles, ils risquent fort d'être confrontés à un problème de langage. Les voyageurs qui ne s'aventurent pas hors du monde Anglophone ne devraient pas rencontrer trop de problèmes de communication pour peu qu'ils ne reculent pas au-delà des environs du XVI[e] siècle. Mieux encore, dans les environs de Londres et vers le Sud de l'Angleterre, ils pourraient se faire comprendre (avec tout de même quelques difficultés) jusqu'au début du XIV[e] siècle. En dehors de ces régions et de ces époques, l'Anglais tel que le connaissent les Investigateurs n'existera pas car le Français de l'Aristocratie et le Britannique n'ont pas assez fusionné pour former le *London-dialect Middle English*.

Les personnages ne pourront pas se faire passer pour des habitants normaux du pays avant le XIX[e] siècle. Un Jet de Lecture/Ecriture de l'Anglais sera nécessaire face à tout document manuscrit antérieur au XVIII[e] siècle — L'écriture était autrefois une expression de la personnalité, sans parler de l'orthographe, de la syntaxe et du vocabulaire. Même dans des périodes plus proches des années 20, des Jets de Langages pourront être nécessaires lorsqu'il s'agira de communiquer avec des personnes utilisant certains argots d'époque ou des dialectes régionaux — des ruraux dans le Yorkshire ou la communauté criminelle de Londres dans les années 1890, par exemple. (Des Investigateurs disposant de Compétences en Histoire couvrant raisonnablement la période concernée pourront ajouter une partie de leur % de Compétence en Histoire à leur Compétence en Langage lorsqu'ils tenteront de communiquer avec de tels [illegible]. Mais il faut se souvenir que l'argot est un domaine spécifique d'études pour les Linguistes).

Le Latin, malgré des différences notables de prononciations, permettra — au cours de plusieurs siècles — de communiquer avec des hommes d'église, des administrateurs et des commerçants importants des régions de l'Europe Occidentale et Méditerranéenne. Le Grec classique offre la même possibilité pour les pays d'Europe orientale et du Moyen-Orient. L'Arabe (spécialement l'Arabe écrit) sera utile dans le bassin Méditerranéen, en Afrique du Nord et au Moyen-Orient, même si l'on recule dans le temps jusqu'aux environs du VIII[e] siècle de l'Ere Chrétienne. Les Gardiens qui s'intéresseront à des campagnes plus éloignées encore dans le temps, pourront étudier l'histoire linguistique de la région qui les intéresse pour obtenir des indices sur la civilisation.

En règle générale (encore que cela soit très imparfait) on peut considérer que les langues ne se sont pas stabilisées avant le développement de l'écriture. Si la région où se déroule votre campagne n'a pas de langage écrit, vous pouvez créer vos propres règles à votre convenance.

MODIFICATIONS AUX COMPÉTENCES DE LANGAGES : Chaque fois qu'un personnage — quel qu'il soit — voyage dans le temps, il convient de réduire son % de chance de Parler une Langue, de 10 % par siècle traversé, jusqu'à une base de 20 % — cette base restant applicable tant qu'une version du langage concernée reste [illegible]. Si le personnage dispose de la Compétence Linguistique, il est possible [illegible] Parler la Langue [illegible] de sa Compétence en Linguistique, mais pas plus haut. Lorsqu'il arrive que la Langue en question ne soit plus (pas encore) parlée, la Linguistique permettra au personnage d'accélérer son apprentissage de la Langue antérieure, mais elle ne lui conférera aucune capacité initiale.

Pour chaque millénaire de retour dans le passé, les Compétences en Latin, Grec Classique, Arabe, Sanskrit et Mandarin, sont réduites de moitié. Avant l'an 500 avant J.C. on ne trouve pas trace de leur existence, même dans leurs régions d'origine reconnues. L'Arabe n'est pas répandu avant le VIII[e] siècle de l'Ere Chrétienne.

En étudiant une Langue avec un natif, chaque mois d'étude intensive permet à l'Investigateur-étudiant d'augmenter sa compétence d'un pourcentage égal à son INT. Lorsque ce % atteint INT × 5, il ne peut plus progresser que par expérience. Ne vous inquiétez pas de la lenteur de cette méthode, vos Investigateurs disposent de tout(tous) leur(s) temps.

La conversation avec les peuples des époques les plus reculées du passé sera très difficile. La civilisation et l'éducation systématique sont des notions très récentes que le monde n'avait jamais connu auparavant. Attirez l'attention sur l'utilité de compétences en Linguistique, et permettez aux Investigateurs d'apprendre la langue très vite s'ils sont immergés dans une civilisation qui l'emploie couramment. Il est possible de ne pas insister sur les problèmes de langages si cela n'est pas utile à l'Aventure.

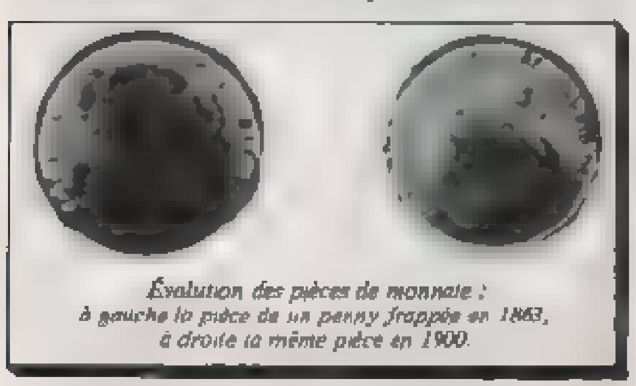
VÊTEMENTS : Mis à part ceux qui auront voyagé par des moyens psioniques, les explorateurs du temps sembleront très déplacés, dans leurs tenues des années 20, s'ils se transportent à plus de quelques années dans le passé ou dans le futur. Si leurs voyages traversent des décades ou des siècles, ils sont assurés de se faire terriblement remarquer.

Nombreux sont les accessoires vestimentaires — cravates, corsets, etc. — en faveur chez les américains des années 20 qui n'existaient même pas à quelques années de là. Les personnages qui voyageront de leur propre chef voudront sans doute effectuer des recherches intensives et devenir d'excellents clients du tailleur local, afin de pouvoir plonger dans le temps avec des tenues appropriées à leurs destinations (la création, plus ou moins fictive d'une troupe de théâtre amateur pourrait fournir un excellent motif à la recherche des différents costumes historiques dont ils pourraient avoir besoin). Sinon, imaginez l'agitation — et les regards curieux — qu'ils déclencheraient en commandant (en admettant qu'ils soient suffisamment pourvus d'or pour régler leurs achats) des costumes décents chez un tailleur Londonien du XVIII[e] siècle, par exemple.

Les personnages qui seront transportés involontairement dans le temps n'auront pas, eux, la chance de pouvoir s'y préparer vestimentairement. Il leur faudra bien se procurer des tenues adéquates dès que leur situation leur apparaîtra.

Ils pourront peut-être acheter le nécessaire (mais, dans ce cas, voyez le prochain problème soulevé) ou marchander pour obtenir des vêtements, mais il est aussi possible qu'ils soient forcés de les voler. Peut-être même seront-ils obligés de lacérer leurs vêtements et de les salir pour apparaître ensuite au sein de la frange la plus pauvre de la population locale en espérant que, rendues méconnaissables, leurs tenues n'attirent plus l'attention. Bien entendu, il leur faudra faire disparaître les éventuels accessoires anachroniques : chaussures, fermetures à glissières... et les montres !

MONNAIE : Les monnaies courantes dans les années 20 ne seront pas acceptées à plus de quelques années dans le passé. La monnaie uniforme commune dans tous les Etats-Unis n'existait même pas un siècle plus tôt, mais les pièces d'or inspiraient toujours le même respect. De tous temps les marchands ont eu une conception très personnelle de la mesure dans laquelle un marché était acceptable pour eux. Il faudra souvent s'en remettre aux Compétences de Marchandage et de Baratin. Les Gardiens qui intégreront des Voyages temporels répétés dans leurs campagnes devraient admettre que les Investigateurs auront vite fait d'apprendre à traiter les problèmes de change et de troc, mais les premières expériences dans ce domaine devraient être des plus amusantes.



Évolution des pièces de monnaie :
à gauche la pièce de un penny frappée en 1863,
à droite la même pièce en 1900.

Imaginons qu'un Investigateur entreprenne de convaincre un commerçant de Boston, pendant la Guerre Civile, que cet amusant petit billet vert constitue une monnaie légale aux U.S.A. ! Supposons qu'un Investigateur tente de faire passer un billet de banque avant que le papier-monnaie soit en vigueur ! Des pièces de monnaie pourront être refusées si elles portent une date postérieure à celle de l'année dans laquelle on tente de les échanger et ce, en dépit de la valeur intrinsèque du métal. Il ne faudra pas blâmer les personnages vivant dans des époques plus anciennes s'ils ne reconnaissent pas comme véritable monnaie des pièces aux dessins inhabituels. On peut supposer aussi que la présence de pièces de monnaies venues du futur soit interprétée comme une preuve de l'existence de manipulations temporelles. Il semble plus facile d'écouler des pièces de 1920 dans des périodes futures, même si elles doivent être vendues à des collectionneurs (un Investigateur rusé pourrait réaliser de considérables profits, en spéculant sur l'inflation monétaire par exemple). Même dans ce genre de procédé il existe des pièges, tel le transport de pièces d'or dans une époque où la détention privée de l'or est interdite. La situation inverse doit aussi être examinée et les Investigateurs devront être prudents s'ils ramènent des monnaies du futur dans leur propre époque.

Les personnages qui voyagent dans le temps de leur propre volonté peuvent prévoir d'emporter des monnaies ayant cours dans l'époque qu'ils vont visiter, ou des objets qu'ils pourront y vendre de façon à obtenir des valeurs facilement écoulables. La visite des boutiques de numismates constitue sans aucun doute le moyen le plus ruineux de s'équiper de monnaies d'époque. On peut admettre que seuls les dilettantes pourront se permettre ce genre de folies. Il est possible que les personnages soient capables de contrefaire les monnaies dont ils ont besoin. Même si l'opération est une réussite, un contemporain de l'époque dans laquelle la pièce a cours pourra découvrir la falsification au prix de la réussite d'un Jet de Trouver Objets Cachés (si la falsification a échoué, un Jet d'Idée ou de Connaissance doit suffire). Toutefois si la pièce contrefaite contient la quantité correcte de métal précieux, il est possible que la découverte de la contrefaçon soit ignorée.

Les personnages qui se retrouveront projetés dans le temps contre leur volonté trouveront sans doute prudent de se débarrasser de leurs monnaies anachroniques. Le papier-monnaie inutilisable pourra être brûlé, ou vendu à des curieux seulement. Les pièces pourront être refondues pour ne présenter que la valeur du métal précieux. Les dates, insignes, dessins anachroniques devront être effacés le plus vite possible avant qu'un personnage tente d'écouler les pièces.

Les Investigateurs qui utilisent le voyage temporel psionique et aboutissent dans les corps d'individus natifs de la période n'auront pas à craindre l'anachronisme des monnaies mais, suivant la position sociale et financière de leur hôte, ils pourraient avoir à s'inquiéter de la façon d'obtenir juste assez d'argent pour survivre.

IDENTITÉ : Les Investigateurs qui voyageront physiquement dans le temps, pourront se sentir déplacés non seulement par leurs tenues vestimentaires si elle n'est pas appropriée, mais aussi par leurs manières ou même par leur simple existence. Dans quantité d'époques et d'endroits, les étrangers ne sont pas les bienvenus, surtout s'ils sont manifestement différents de la normale. En certains endroits et en certaines époques — comme les XIX et XX siècles en Europe — les gens sont tenus d'avoir des papiers d'identité. L'absence de ces documents peut entraîner — au mieux — l'emprisonnement et l'interrogatoire. Dans des situations extrêmes, cela pourra aller jusqu'au peloton d'exécution (Espions !)

Les personnages qui voyageront de leur propre volonté voudront sans doute passer quelque temps à établir une couverture — une identité de marchands étrangers, de touristes — qui leur permettra de justifier leur présence dans le lieu et l'époque où ils projettent de se rendre. Cette couverture n'a pas besoin d'être très élaborée, elle doit seulement permettre de se déplacer sans trop attirer l'attention. Les voyageurs involontaires devront sans doute mentir pendant suffisamment longtemps pour pouvoir collecter des faits sur l'époque, la population et les coutumes, jusqu'à ce qu'ils en sachent assez pour s'improviser une couverture plus solide. Mais, s'ils ne parlent pas la langue en vigueur et s'ils n'ont que peu de connaissances sur l'époque, il leur faudra beaucoup de chance.

Le moment et l'endroit exact d'émergence du continuum spatio-temporel, peuvent avoir de graves incidences sur le bien-être des voyageurs. Une matérialisation en plein cœur d'un village espagnol à l'époque médiévale constitue le meilleur moyen de finir sur le bûcher des sorciers. Idem si la malchance veut que le voyageur se matérialise sur le nez d'un monstre de métal aux yeux lumineux lancé à toute allure dans un vrombissement infernal. Les voyageurs volontaires seraient bien inspirés en étudiant soigneusement leur point de destination de façon à émerger dans des endroits écartés, évitant ainsi de mettre en péril la SAN des spectateurs de leur arrivée. Dans des époques plus « éclairées » les spectateurs pourraient se montrer plus curieux qu'effrayés et tenter par tous les moyens (y compris la torture) d'arracher aux voyageurs les secrets de leur merveilleux moyen de transport. Ceux qui apparaîtront au milieu d'une foule feraient bien d'avoir préparé un solide boniment afin de se faire passer pour des prestidigitateurs, illusionnistes ou autres baladins. Bien entendu, cela sera d'autant plus délicat s'ils ne pratiquent pas la langue locale.

PARADOXES : Les plus graves problèmes que posent les voyages dans le temps sont représentés par les paradoxes : les changements accidentels (ou volontaires) de l'histoire, les rencontres entre un individu et lui-même (plus jeune ou plus vieux), les prédictions basées sur la connaissance du futur historique, etc. Ces incidents peuvent être lourds de conséquences et même particulièrement dangereux. Les Investigateurs qui voyagent dans le temps, ainsi que les Gardiens, devront veiller à ne pas créer de paradoxes susceptibles de

menacer la trame du temps. On peut imaginer des conséquences graves pour une campagne établie si les actions des Investigateurs, dans le passé, ont causé des changements radicaux dans leur époque d'origine, peut-être même que les voyageurs constateront qu'ils n'existent plus (n'ont jamais existé) dans la « nouvelle version » des années 20 que leurs actes ont créée. Il est conseillé aux Gardiens de ne pas permettre de jouer avec les paradoxes sans encourir un sévère châtiment et de rechercher des moyens de corriger les écarts de la trame temporelle pour éviter une quasi-dissolution de l'univers de sa campagne et ce, même s'il est particulièrement tentant pour les joueurs d'empêcher l'assassinat de Henri IV ou d'invoquer une troupe de Byakhees pour sauver Pearl Harbour.

Le moyen le plus facile d'éviter les graves paradoxes est de déclarer, à l'instar de nombreux auteurs de S.F., que la trame temporelle oppose une trop grande cohésion pour que de simples individus puissent lui faire subir de grandes modifications. Les Investigateurs ont assez à faire avec Cthulhu et ses sbires pour s'intéresser profondément aux paradoxes temporels. Sauf dans le cas de scénarios spécifiques, on peut laisser de côté la question des paradoxes et prouver que le continuum est assez cohérent pour résister aux changements.

Si les efforts des Investigateurs pour changer l'histoire sont par trop insignifiants pour avoir des effets durables sur la trame temporelle, il n'en va pas de même pour les puissantes entités du Mythe dont on peut concevoir qu'elles puissent changer l'histoire, et certainement pas en bien. Avec l'aide de la résistance naturelle du continuum temporel, les Investigateurs devront vouer leurs efforts à combattre ces menaces contre la trame historique que nous connaissons. S'ils réussissent, leurs actes feront — en quelque sorte — partie intégrante de l'histoire puisque son aboutissement en une époque donnée sera celui que nous lui connaissons et que le continuum, par son élasticité, aura repris sa place, en effaçant les actions mineures qui auront pu se produire dans le passé. A l'inverse, s'ils ne parviennent pas à faire échouer les plans diaboliques de Nyarlathotep, par exemple, les choses pourraient aller très mal dans leur époque d'origine.

Il se peut que des Maîtres de Jeu et des Joueurs soient tentés par la possibilité de prendre en compte les paradoxes, les répercussions sur l'histoire, etc. Les Investigateurs pourraient alors se transformer en une véritable « Patrouille du Temps » veillant à protéger les faits historiques — tels qu'ils sont actuellement connus — contre les forces malignes des Dieux Extérieurs et autres puissances malveillantes. Une telle campagne ne doit pas être amorcée à la légère car si la situation en arrivait là, les Gardiens et les Joueurs ne joueraient plus véritablement à l'**Appel de Cthulhu**.

Normalement, les Investigateurs ne devraient avoir à s'inquiéter sérieusement des paradoxes temporels que dans le cas où ils s'installeraient de façon permanente dans une époque du passé très proche des années 1920. En effet, dans ce cas ils se retrouveraient à vivre dans une époque qu'ils ont déjà vécue, le plus normalement du monde, et rien ne laisse penser qu'ils ne puissent pas se rencontrer eux-mêmes. Ce serait le cas, en particulier, d'Investigateurs des années 1920 coincés dans les années 1890 et destinés à revivre les années pendant lesquelles ils étaient plus jeunes. Pour éviter de tels paradoxes (sauf dans le cas où le personnage, actuellement, se souvient de s'être rencontré, plus âgé, dans le passé qu'il a vécu) les Investigateurs devront se garder de tout contact avec leurs jeunes alter-ego, en changeant — au besoin — de nom et d'apparence pour éviter que quelqu'un n'établisse des liens entre, par exemple, le professeur d'archéologie vieillissant et le jeune étudiant dans cette science.

Des problèmes spécifiques de scénario se posent lorsque les personnages voyagent dans le temps ; la littérature et le cinéma en ont donné d'innombrables exemples, et d'autres n'ont jamais été abordés. Généralement ces problèmes pourront être résolus avec un peu de prudence et parfois du bon sens de la part des Joueurs et du Gardien. Le Gardien devra parfois prendre des décisions — en ce qui concerne la cohérence de la trame temporelle, par exemple — et les faire connaître aux Joueurs ou, mieux encore, les faire découvrir aux Investigateurs. Quoi qu'il en soit, l'introduction du voyage temporel dans une campagne de l'**Appel de Cthulhu**, sera sans doute une expérience passionnante et agréable pour tous ceux qui y seront mêlés.

Suggestions des Scénarios

Les pages qui suivent contiennent quelques idées de scénarios pour les années 1890. Elles sont tirées de la littérature de l'époque, y compris les histoires de Sherlock Holmes et les écrits de H.G. Wells.

Le scénario « **Les Horreurs du Yorkshire** » qui est inclus dans cette boîte permet au Gardien de lancer ses joueurs dans une campagne située dans l'Angleterre des années 1890. En attendant d'autres publications d'aventures dans les années 1890, le Gardien ne devrait pas connaître de problèmes pour créer de nouveaux épisodes victoriens. En fait, on peut facilement adapter une grande partie des scénarios déjà publiés pour les années 1920 à la période victorienne. L'adaptation est d'autant plus facile que les deux périodes ne sont distantes que d'une trentaine d'années. Bien moins, en fait, que ne le sont les années 20 de notre propre époque. Il suffit pratiquement de changer les dates, de rendre les communications moins fiables et de ralentir les transports. En ce qui concerne les lieux de l'action, il est même possible de transporter tous les événements à Londres ou en un quelconque endroit des îles britanniques. Les lecteurs des ouvrages de Ramsey Campbell sur le Mythe pourront facilement transposer le site d'Arkham, sur celui de la région de Severn Valley. Quand aux sites britanniques des récits de Brian Lumley, ils sont tout à fait appropriés comme source d'idées pour les enquêtes se déroulant dans les années 90.

Beaucoup de scénarios peuvent dériver des romans de l'époque. Pour ce qui est des détectives et des mystères, les récits de Sherlock Holmes — ceux de Conan Doyle, bien sûr, mais aussi les nombreux pastiches qui ont vu le jour depuis — peuvent servir de modèles, ainsi que les affaires traitées par les autres détectives Victoriens (**The Rivals of Sherlock Holmes**, par exemple). Les romans scientifiques de H.G. Wells stimulent l'imagination, ainsi que ceux de ses contemporains qui ont œuvré dans le même domaine (on en découvre plusieurs dans le recueil **The Science Fiction Rivals of H.G. Wells**). Il existe aussi des recueils de récits d'horreur de l'époque victorienne comme **Terror by Gaslight** édité par Hugh Lamb. Les ouvrages de Arthur Machen, William Hope Hodgeson et Algernon Blackwood sont spécialement recommandés. Conan Doyle a également écrit un certain nombre de récits en dehors des aventures de Sherlock Holmes ; ces romans d'horreur, ou de SF, fourniront d'excellentes sources d'idées. Même les œuvres de Charles Dickens peuvent inspirer des idées à des Gardiens créatifs en quête de sites londoniens.

Presque toute l'œuvre de H. Rider Haggard est utile aux Gardiens intéressés par des sites étrangers. Elle fournit aussi d'excellents scénarios mettant en scène des « races oubliées ». Bien qu'elles soient situées au XXe siècle et non au XIXe siècle, les histoires de Fu Manchu, de Sax Rohmer pourraient tenir des Investigateurs occupés, pendant un bon moment, sur les traces des horreurs et des déprédations de cultistes orientaux de Cthulhu, opérant à partir de Limehouse (la Si Fan de Rohmer n'est pas très différentes des cultes de Cthulhu, pour peu que l'on ajoute les Grands Anciens dans leurs motivations). Enfin, les autres classiques de l'époque et, en particulier **Dracula** de Bram Stoker peuvent suggérer nombre de scénarios à l'époque Victorienne.

Chronologie de Sherlock Holmes

Sherlock Holmes est le plus connu des personnages de la littérature victorienne. Certaines des affaires qu'il a eu à traiter étaient inhabituelles, aussi les joueurs trouveront-ils naturel d'envisager une collaboration entre Holmes et un groupe enquêtant sur des événements occultes. Un Gardien a la possibilité d'intéresser les Investigateurs à l'une des affaires connues de Sherlock Holmes, ou bien de faire en sorte qu'ils examinent une nouvelle affaire avec le grand homme.

Les Investigateurs ne devront pas espérer gagner instantanément son intérêt et son accord. Holmes se considère comme une machine à penser rationnelle et la croyance dans l'occulte ne fait pas partie de ses faiblesses. Dans son aventure avec le vampire du Sussex, Holmes déclara que son agence avait fermement les pieds sur terre et qu'aucun fantôme n'avait besoin d'intervenir. Quoique toutes ses affaires relatées aient eu des origines naturelles et non surnaturelles, il n'en reste pas moins que certaines d'entre elles semblaient faire intervenir des hommes s'évaporant dans l'air, des bateaux disparaissant sans laisser de traces et, de toutes façons, il eut affaire à des bêtes étranges — sangsue écarlate, ver inconnu de la science, rat gigantesque. Holmes se plaisait à affirmer que lorsque l'impossible avait été éliminé, ce qui restait, quelque improbable que ce fût, devait être la vérité. Des Investigateurs qui parviendraient à convaincre le maître-limier de Baker Street que les créatures du Mythe, non seulement ne sont pas impossible, mais qu'en outre elles sont horriblement réelles, y gagneraient un allié de valeur. Mais Holmes ne souffrirait pas longtemps quelqu'un qui manquerait de preuve.

Une solution consiste, pour le Gardien, à introduire Holmes et à laisser les Investigateurs participer à sa réflexion, découvrir ses habitudes. Il est souhaitable d'éviter qu'il prenne seul l'affaire en mains ou, à l'inverse, qu'il décide obstinément qu'une telle chose est impossible. Ayant joué tout d'abord « les Horreurs du Yorkshire », il est possible que Holmes et les Investigateurs aient établi des relations amicales. Notez, dans cette aventure, comment Holmes va et vient, laissant aux Investigateurs beaucoup de choses à faire eux-mêmes tout en ayant un allié potentiel, discret, pour le cas où les choses iraient trop mal. Holmes ne se privera pas, le cas échéant, de les abuser sur ses intentions — comme il le fit en plusieurs occasions avec Watson — afin de mystifier un adversaire. Laissez à Holmes ses silences, ses notes de violons, ses télégrammes griffonnés et ses déguisements magistraux. Laissez-leur le Dr Watson — tous peuvent être des Watson, mais il ne peut y avoir qu'un seul Sherlock Holmes.

La chronologie ci-dessous inclut les affaires relatées par le Dr Watson, mais aussi celles qui sont considérées comme des récits inédits et qui se sont déroulées dans les années 1890. Beaucoup des plus célèbres affaires de Holmes ont été traitées dans le courant des années 1880, y compris **Le Chien des Baskerville**, **l'Etude en Rouge** et **le Signe des Quatre**. Watson précise que la période qui s'étend de 1894 à 1902 fut celle pendant laquelle Holmes a été le plus occupé. Il n'y eut pas une affaire publique de quelque difficulté pour laquelle il n'ait pas été consulté et, dans le même temps, il s'est occupé de centaines d'affaires privées. Peut-être que certaines d'entre elles concernaient aussi des Investigateurs du Mythe.

Cette chronologie est inspirée par les travaux de l'excellent « Sherlockien » William S. Baring-Gould. Le titre de chaque récit édité (figurant entre guillemets) est suivi du titre du recueil en caractères gras et le récit est résumé en quelques mots. A part quelques petites spéculations occasionnelles (entre parenthèses), les Gardiens pourront exercer librement leur imagination.

L'ANNÉE 1890

Du lundi 24 mars au samedi 29 mars. « L'Aventure de Wisteria Lodge » — **Son Dernier Coup d'Archet.** Un meurtre, dans un pavillon de campagne, pouvant impliquer certains rituels vaudou.

Jeudi 25 septembre et mardi 30 septembre. « Flamme d'Argent » — **Les Mémoires de Sherlock Holmes.** Un célèbre cheval de race est enlevé et son entraîneur assassiné. Holmes se heurte à Merridew, « d'abominable mémoire » (ce qualificatif pourrait-il être considéré au sens propre ?)

Vendredi 19 décembre — samedi 20 décembre. « Le Diadème de Béryls » — **Les Aventures de Sherlock Holmes.** Le Diadème de Béryls, trésor national sans prix, a été volé puis rendu — mais avec une pièce manquante — par un coupable invraisemblable.

Fin décembre. Holmes agit pour le compte de la Famille Royale de Scandinavie.

Les Années 1891-1894

De fin décembre 1890 à mars 1891. Holmes intervient dans une affaire d'une importance capitale pour le Gouvernement Français.

Du dimanche 4 janvier jusqu'à la fin avril. Holmes s'engage dans son affrontement final contre le Pr. James Moriarty, le Napoléon du Crime. Cela se solde par la fin de l'organisation criminelle de Moriarty.

Vendredi 24 avril — lundi 4 mai. « Le Dernier problème » — **Les Mémoires de Sherlock Holmes.** Le face à face entre Holmes et Moriarty semble se terminer par la mort des deux hommes, aux chutes Reichenbach, en Suisse.

Du 4 mai 1891 au 5 avril 1894. Supposé mort, Holmes voyage à travers l'Europe, l'Asie et le Moyen-Orient, fuyant les derniers vestiges de l'organisation criminelle de Moriarty, en la personne du Colonel Sebastien Moran.

De fin 1891 à septembre 1893. Holmes traverse le Tibet et le Népal où il se fait passer pour un guide Norvégien. Il rend visite au Dalaï Lama à Lhassa. (N'aurait-il pu y découvrir le secret des Mi-Go ?)

De septembre à novembre 1893. Holmes voyage dans le Moyen-Orient, traverse la Perse et l'Arabie. Sous un déguisement, il visite la Cité Sacrée de La Mecque (et pourquoi pas Irem, la Cité des Piliers ?). Il rend visite au Calife à Omdurman.

Novembre 1893 — mars 1894. Holmes est à Montpellier, où il étudie des dérivés du goudron de houille dans un laboratoire.

Juillet 1891 — décembre 1893. Le Dr. Watson, vivant à Kensington, rédige, pour le **Strand Magazine,** les nouvelles qui composeront plus tard les **Aventures** et les **Mémoires.** Durant cette période son épouse, Mary, meurt.

Jeudi 5 avril 1894. « La Maison Vide » — **Le Retour de Sherlock Holmes.** Holmes rentre à Londres pour appréhender Moran, à la suite du meurtre de Ronald Adair.

Mai 1894. La répugnante histoire de la Sangsue Rouge et La Mort de Crosby le Banquier. (Cette sangsue n'aurait-elle pas pu être un jeune Chthonien ?)

Juillet 1894. La Tragédie d'Addleton et le Singulier Contenu de l'Antique Charrette Britannique (quelles antiques horreurs — peut-être Druidiques — a-t-elle pu contenir ?)

Octobre 1894. La Poursuite et l'Arrestation de Huret, l'Assassin du Boulevard.

Mercredi 14 novembre — jeudi 15 novembre 1894. « Le Pince-nez en Or » — **Le Retour de Sherlock Holmes.** Un autre meurtre dans la campagne, la carotide d'un secrétaire avait été tranchée avec une lame taillée dans de la cire à cacheter.

Décembre 1894. La Choquante affaire du Vapeur Hollandais, *Frisland.* (Quelle horreur Cthulhienne avait-il renfermé dans ses flancs ? A moins qu'elle n'ait jailli des profondeurs pour le détruire.)

L'ANNÉE 1895

Vendredi 5 avril — samedi 6 avril. « Les Trois étudiants » — **Le Retour de Sherlock Holmes.** Holmes enquête sur le vol des réponses aux questions d'un examen dans l'une des grandes universités d'Angleterre, probablement Cambridge.

Samedi 13 avril et samedi 20 avril. « Le Cycliste Solitaire » — **Le Retour de Sherlock Holmes.** Une jeune Lady est suivie par un mystérieux cycliste alors qu'elle-même est à bicyclette et se hâte pour prendre un train à Londres.

Mai 1895. La Célèbre Enquête sur la Mort Soudaine du Cardinal Tosca.

Juin 1895. L'Arrestation de Wilson, le célèbre Entraîneur de « Canaris ».

Mercredi 3 juillet — vendredi 5 juillet. « Peter le Noir » — **Le Retour de Sherlock Holmes.** Holmes enquête sur le meurtre du Capitaine Peter Carey, cloué au mur de chez lui par un harpon.

Mardi 20 août — mercredi 21 août. « L'Entrepreneur de Norwood » — **Le Retour de Sherlock Holmes.** Un entrepreneur en retraite de Lower Norwood a été tué. Ses restes calcinés sont découverts dans un tas de poutres brûlées et une sanglante empreinte de pouce désigne un jeune représentant.

Octobre. La Remarquable Affaire du Lézard Venimeux (Homme-Serpent ? Lloigor ?)

Jeudi 21 novembre — samedi 23 novembre. « Les Plans du Bruce-Partington » — **Son dernier coup d'Archet.** Un jeune employé de l'Arsenal Royal est découvert en possession des plans top-secret du sous-marin Bruce-Partington. Mycroft Holmes fait appel à son frère dans l'intérêt de l'Empire.

L'ANNÉE 1896

Avril. **Les Horreurs du Yorkshire.** Le frère aîné de Sherlock Holmes est accusé de meurtre. L'Enquête doit mener à la découverte d'un cloaque d'antiques horreurs. La magie noire est présente au XIXe siècle.

Octobre. « La Pensionnaire Voilée » — **Les Archives de Sherlock Holmes.** Une Lady de South Brixton vient consulter Holmes au sujet de sa mystérieuse pensionnaire, une femme qui porte un voile en permanence et qui durant la nuit, hurle « C'est un Meurtre, un Assassinat ! » ou encore « Bête Féroce ! Monstre ! »

Jeudi 19 novembre — samedi 21 novembre. « Le Vampire du Sussex » — **Les Archives de Sherlock Holmes.** Un mari craint que sa femme ne soit un vampire après l'avoir trouvé en train, apparemment, de sucer le sang de la gorge de leur [redacted]u-né.

Mardi 8 décembre — jeudi 10 décembre. « Un trois-quart a été perdu » — **Le Retour de Sherlock Holmes.** Un joueur de l'équipe de Rugby de Cambridge a disparu juste à la veille d'un match important contre Oxford et immédiatement après qu'un homme d'apparence rustre lui ait remis un message.

L'ANNÉE 1897

Samedi 23 janvier. « Le Manoir de l'Abbaye » — **Le Retour de Sherlock Holmes.** Trois membres du gang de Randall se sont introduits dans la maison de Lady Brackenstall, l'ont attachée et ont frappé son mari à mort. C'est du moins ce qu'elle affirme.

Mardi 16 mars — samedi 20 mars. « L'Aventure du Pied du Diable » — **Son Dernier Coup d'Archet.** En Cornouailles, une femme est découverte morte et ses deux frères riant et chantant comme des déments près d'une table de bridge. Cette affaire amena presque Watson et Holmes à succomber à l'Horreur des Cornouailles.

L'ANNÉE 1898

Juillet. L'Affaire des Deux Patriarches Coptes.

Mercredi 27 juillet — mercredi 10 août et vendredi 12 août. « Les Hommes Dansants » — **Le Retour de Sherlock Holmes.** Une série de dessins de petits hommes dansants dans diverses positions, comme s'ils faisaient des signes, plonge une femme dans la terreur.

Jeudi 28 juillet — samedi 30 juillet. « Le Marchand de Couleurs retiré des Affaires » — **Les Archives de Sherlock Holmes.** La jeune épouse d'un vieux Marchand de Couleurs retiré des

affaires semble s'être enfuie avec un voisin en emportant les économies du vieil homme.

L'ANNÉE 1899

Jeudi 5 janvier — samedi 14 janvier. « Charles-Auguste Milverton » — **Le Retour de Sherlock Holmes.** Un des clients de Holmes est entre les griffes d'un Maître-chanteur : Milverton — « le plus mauvais homme de Londres ».

Samedi 20 mai. La Disparition de la Célèbre Perle Noire des Borgia.

L'ANNÉE 1900

Vendredi 8 juin — dimanche 10 juin. « Les Six Napoléons » — **Le Retour de Sherlock Holmes.** Lorsque plusieurs bustes de Napoléon sont brisés lors de cambriolages tout autour de Londres et qu'un cadavre est découvert, Holmes est consulté.

Jeudi 4 octobre — vendredi 5 octobre. « Le Problème du pont de Thor » — **Les Archives de Sherlock Holmes.** La femme d'un millionnaire — propriétaire de riches mines d'or — est tuée par balle. Le suspect le plus vraisemblable semble être la gouvernante à qui le millionnaire porte une certaine affection.

Holmes prolongea ses activités dans le nouveau siècle, jusqu'en Octobre 1903 où il prit sa retraite dans une petite villa du Sussex en élevant des abeilles. Mais on sait qu'il « rompit » sa retraite au moins une fois et il est possible qu'il soit prêt à reprendre un peu de service, surtout si les Investigateurs l'alertent au sujet d'une menace grandissante du Mythe de Cthulhu.

Cthulhu et H.G. Wells

Herbert George Wells possédait l'une des plus brillantes imaginations du siècle. A part l'œuvre de Jules Verne, les romans scientifiques de Wells n'avaient pas de rivaux dans la littérature populaire de l'époque. Wells est à l'origine de bon nombre de situations et de procédés technologiques en vogue dans la Science Fiction moderne : Invasions d'Aliens, voyages dans le temps, invisibilité, mutations génétiques, Anti-gravité, etc. Malgré cela, il était plus intéressé par les effets sociaux des sciences et techniques, que par leurs aspect purement technologiques. En tant que réformateur, il croyait que le futur devrait apporter à l'humanité la concrétisation de son idéal égalitaire ou sombrer dans la dégénérescence, peut-être dans des situations telles que celles qu'il décrivit dans **The Time Machine** (« La Machine à explorer le Temps ») ou dans **The Shape of Things to Come.**

On peut aisément tracer des liens avec le Mythe de Cthulhu dans plusieurs des récits de Wells. Par exemple, les arachnides que l'on rencontre dans « **The Valley of Spiders** » (« La Vallée des Araignées ») — une de ces situations qui donnent la chair de poule, sans doute l'une des plus efficace dans ce domaine — peuvent vraisemblablement être rattachées à Atlach-Nacha, le Grand Ancien. La planète vagabonde qui heurte Neptune, créant « The Star » qui plonge vers la Terre (dans la nouvelle du même nom) pourrait être, en fait, cet infâme Grand Ancien de dimension planétaire, que son errance amène périodiquement dans notre système solaire. Quoique, strictement parlant, il ne s'agisse pas de Fantastique ni d'Horreur, on trouvera certainement de nombreux scénarios terrifiants dans **The Island of Dr. Moreau** (« L'Ile du Dr. Moreau ») avec ses mutants mi-hommes mi-bêtes et ses savants fous. Le sinistre céphalopode qui apparaît dans « **The Sea Raiders** » pourrait aisément être assimilé à une Larve de Cthulhu dégénérée.

On ne peut passer sous silence le fameux Homme Invisible, Griffen l'Albinos, ancien étudiant à l'University College de Londres qui découvrit le moyen de réduire son propre indice de réfraction jusqu'à devenir totalement invisible. La méthode qu'il utilisa semble l'avoir poussé à la folie et à harceler Iping Village, puis d'autres petites Villes du Sussex, avant de se rendre à Londres. L'Homme Invisible devient une menace, une de celles pour lesquelles il est possible que les Investigateurs occultistes soient appelés à intervenir. Peut-être la Poudre de Ibn-Ghazi pourrait-elle s'avérer efficace contre cette menace.

MORLOCKS (Race Mineure Indépendante)

DESCRIPTION : Dans **La Machine à explorer le Temps,** figurent des créatures qui semblent être une réminiscence du Mythe : les Morlocks. Ces troglodytes, vivant dans des terriers creusés sous la terre, sont manifestement carnivores. On les décrit comme « d'obscènes choses de la Nuit, décolorées » qui communiquent par des chuchotements et des bruits étranges. La nature Cthulhienne de ces habitants du futur est manifeste. Wells les décrit comme de simiesques créatures voûtées, munies d'une chevelure filasse qui tombe dans leurs dos et de visages pâles, dépourvus de menton. Leurs traits les plus caractéristiques sont leurs grands yeux gris-rosâtre, dépourvus de paupières. Ils sont totalement nocturnes et toute lumière brillante les fait souffrir et les aveugle complètement. Il ne semble pas qu'ils bénéficient d'une forte stature, ni d'une grande force musculaire. A l'aide de simples barres de



Baker Street vers 1890.

fer, les Explorateurs du Temps devraient être capables d'en combattre un grand nombre et de s'en sortir sans blessures.

NOTES : Les Morlocks affectionnent particulièrement les machines. Leurs terriers sont remplis de grandes machines qui fonctionnent continuellement. Ils sont capables d'examiner une machine temporelle, de l'emmener et de la ramener, peut-être même d'en graisser les mécanismes pendant qu'elle est cachée près de l'entrée d'un de leurs terriers. Il est possible qu'un tel examen leur fournisse les moyens de la reproduire. Il serait alors envisageable qu'ils se retrouvent par inadvertance (ou à dessein) dans les années 1890. Les égouts de Londres fourniraient une excellente cachette à une colonie de Morlocks affamés et technologiquement avancés.

Un Morlock non armé peut attaquer une fois par round, soit par morsure, ou par griffe. Dans leur domaine naturel, dans le futur, ils n'ont pas d'ennemis et ils ne disposent donc que d'armes très simples. Toutefois, leurs compétences technologiques sont telles que, pour peu qu'ils disposent du temps nécessaire, ils pourraient aisément fabriquer un armement dévastateur et technologiquement avancé.

Les Morlocks sont aveuglés par n'importe quelle lumière brillante - même celle d'une allumette, mais ils peuvent se déplacer dans le noir sans problèmes. Ils ne quittent leurs terriers que par les nuits les plus noires. La luminosité d'un jour de temps très couvert serait encore beaucoup trop douloureuse pour leurs yeux.

Caractéristiques	*Dés lancés*	*Moyenne*
FOR	2D6+3	10
CON	2D6+6	13
TAI	2D6+3	10
INT	2D6+6	13
POU	3D6	10-11
DEX	2D6+6	13

Points de Vie 12
Mouvement 8

Armes	*% Attaque*	*Dommages*
Griffes	40 %	1D3
Morsure	25 %	1D4
Fouet	25 %	1D3

Armure : Néant.

Sorts : Néant.

Compétences : Escalade 65 %, Conduite de Machinerie Lourde 60 %, Discrétion 60 %, Réparations Mécaniques 50 %, Se cacher 55 %.

SAN : La vue d'un Morlock coûte 0/1D6 SAN

MARTIENS (Race Mineure Indépendante)

DESCRIPTION : « *Une grosse masse grisâtre et ronde, de la grosseur à peu près d'un ours, s'élevait lentement et péniblement hors du cylindre. Au moment où elle parût en pleine lumière, elle eut des reflets de cuir mouillé. La créature avait deux grands yeux sombrement colorés. L'ensemble de la masse était ronde et possédait pour ainsi dire une face. Il y avait sous les yeux une bouche dont les bords sans lèvres tremblotaient, s'agitaient et laissaient échapper une sorte de salive. Le corps palpitait et haletait convulsivement.* Elle montra par la suite plusieurs) *appendices tentaculaires longs et mous (une) bouche en forme de V (...). Il y avait quelque chose de fongueux dans sa peau huileuse* — H.G. Wells, **La Guerre des Mondes**.

NOTES : Ce sont sans doute les créatures les plus Cthulhoïdes qui soient sorties de l'imagination de Wells. Dans le roman de Wells, tout commence en 1894 lorsque de grandes lueurs sont observées à la surface de la planète Mars. De grands jets de flammes, un par nuit pendant dix nuits de suite, étaient facilement observables par les astronomes de la Terre, mais personne n'en comprit alors la réelle signification. Ces flammes marquaient en fait les tirs des gigantesques canons installés sur Mars qui devaient propulser les cylindres d'invasion des Martiens vers la Terre. Le premier cylindre atterrit sur la Lande à Horsell, près de Woking — au Sud-Ouest de Londres. C'est là que les Martiens émergèrent de leur cylindre, installant leur base dans le cratère causé par la chute de leur engin ; et ils se mirent à construire le premier de leurs grands Tripodes de combat.

Wells laisse entendre que les Martiens communiquent par télépathie. Ils disposent d'un grand tympan, situé à l'arrière de la tête, mais il ne semble capable d'enregistrer que quelques sons et tonalités particulières. Il ne semble pas que les Martiens utilisent ce vestige d'ouïe pour des communications plus complexes que les signaux élémentaires émis par les cornes bêlantes de leurs Tripodes de combat. Ce signal serait principalement utilisé pour attirer l'attention d'un autre Martien, ou pour appeler à l'aide.

Les Martiens sont d'une nature vampirique. Ils extraient le sang de leurs victimes au moyen de longues pipettes de verre et ils s'en nourrissent directement. Ce ne sont pas de faibles créatures ; malgré la pesanteur plus grande sur la terre que sur Mars et donc l'augmentation de poids qu'ils subissent, ils sont capables de se mouvoir sans assistance et un humain saisi par leurs tentacules est rarement capable de se libérer par la force. Une fois établis sur Terre, les Martiens ont utilisé une assistance mécanique, mais il est probable que les appareils qu'ils utilisèrent étaient dérivés de ceux qui existent couramment sur Mars et non des machines spécialement réalisées en vue de l'invasion.

Les Martiens sont relativement vulnérables aux blessures, mais il n'en va pas de même de leurs machines. Les Tripodes de combat sont si solidement construits qu'il faudrait rien moins qu'un tir direct d'artillerie pour les entamer. Leurs engins de constructions sont indubitablement aussi bien faits, mais les Martiens qui les pilotent ne sont pas protégés.

Les Tripodes de Combat sont des machines de guerre dévastatrices. Elles s'élèvent à une trentaine de mètres de haut et peuvent atteindre les 95 km/h. Un tir d'artillerie lourde est capable de mettre un Tripode hors-combat, mais il faut compter avec les Rayons Ardents (dirigés par des miroirs paraboliques) et avec les projecteurs de mortelle Fumée Noire. Face à cet armement, une pièce d'artillerie a très peu de chance de pouvoir tirer plus d'une fois, sauf si elle fait mouche au premier coup et si il n'y a qu'un seul Tripode en vue. Ces machines extra-terrestre, qui crachent des jets de vapeurs vertes en différents endroits de leurs carcasses, sont presque invincibles.

Les Rayons Ardents des Martiens sont les plus connus. Ils peuvent enflammer un immeuble à un mile de distance. Le Rayon ne montre qu'une pâle lumière lorsqu'il est tiré dans l'obscurité ; de jour il est totalement invisible et il ne se trahit que par les flammes qui jaillissent de sa cible.

La Fumée Noire des Martiens est plus infernale encore. Elle est émise par des boîtes que transportent les tentacules des Tripodes. Il leur est possible de déposer une boîte par round. Une fumée noire s'échappe en volutes de la boîte et elle englobe rapidement une zone de plusieurs mètres de largeur, qui se déplace au gré du vent. Cette fumée est épaisse, visqueuse et tenace ; elle ne s'élève pas à plus de 15 m du sol.

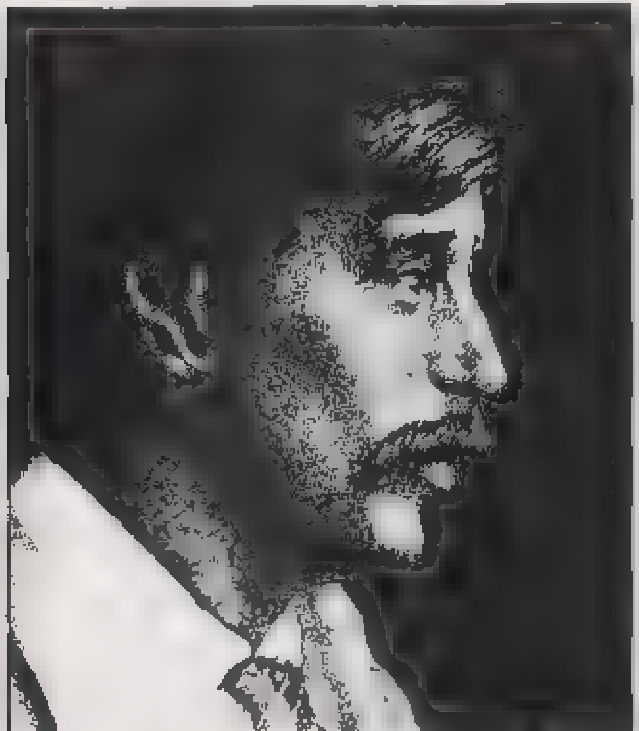
En termes de Jeu, toute personne se trouvant au sol sur le trajet de la fumée noire en subit les effets — Il est attaqué par un poison de puissance 25 (contre la CON). Si la puissance du poison bat la CON de la victime, elle meurt immédiatement. Dans le cas contraire, elle encaisse 1D6 de Dommages et elle est soumise à la même attaque au round suivant.

Une tentative d'apnée réussie réduit la puissance de la Fumée à 15, mais elle est toute aussi mortelle. Les Martiens suivent souvent leurs nuages de fumée empoisonnée, en utilisant un appareil à ventilation pour les diriger vers les zones cibles, ou pour les éloigner d'un endroit où ils n'ont plus lieux d'être. La Fumée Noire, exposée à la pluie se solidifie en une suie noire. Ces résidus sont sans danger, mais il est déconseillé d'en ingérer.

Enfin, les Tripodes sont munis de tentacules mécaniques qui simulent ceux dont sont dotés les Martiens eux-mêmes. Lorsque le Tripode ne transporte ni projecteur de Rayons Ardents, ni boîtes de Fumée Noire, ces tentacules peuvent saisir des objets (des humains en fuite par exemple). Les Martiens disposent souvent de cages, montées sur le corps des Tripodes, dans lesquelles ils enferment les humains qu'ils découvrent dans les ruines pour les ramener ensuite à leur base, en guise de repas.

Malgré les quelques différences que l'on peut noter, est-il possible que ces vastes et froides intelligences que sont les Martiens, avec les immenses yeux plats et la rangée de tentacules qui borde leur bouche, soient très éloignés de Cthulhu ?

Les Gardiens souhaitant impliquer leurs Investigateurs dans cette Guerre des Mondes ne devraient pas rencontrer de problèmes pour intégrer ces combats à leur campagne. Plutôt que de risquer de modifier toute l'histoire future, les Gardiens pourront envisager de limiter l'invasion à ses stades initiaux : Atterrissage du « Météore », quelques mouvements de troupes initiaux, et rapports des désastres dans la région du Sud-Ouest de Londres. Bien entendu, suivant les actes des Investigateurs, n'importe quel Gardien peut légitimement permettre la tentative d'invasion complète.



H. G. Wells

Armes	*% Attaque*	*Dommages*
Saisie	50 %	Spécial

Caractéristiques	*Dés lancés*	*Moyenne*
FOR	3D6+6	16-17
CON	2D6	7
TAI	4D6+12	26
INT	3D6+6	16-17
POU	3D6	10-11

Points de Vie : 17

Mouvement : 1

Armure : Néant. Toutefois, en raison du système circulatoire des Martiens, qui est plus diversifié que celui des créatures terrestres, les armes physiques ne leur infligent que la moitié des dommages normaux.

Sorts : Néant

SAN : La vision d'un Martien en train de s'alimenter coûte 1/1D4 SAN.

LES TRIPODES : MACHINES DE GUERRE DES MARTIENS

FOR 80

TAI 100

DEX Celle de l'opérateur

Points de vie : Corps 20 , chaque membre 40

Mouvement : 30

Armes	*% Attaque*	*Dommages*
Tentacule	30 %	1D03 ou saisie
Rayon ardent	90 %	10D6 *
Fumée Noire	100 %	Puissance 25/CON

* *Dans un rayon de 1,20 m.*

Armure : 30 points.

NOTES : Chaque Point de Dommage qui pénètre l'armure du Tripode confère à la machine un pourcentage — cumulable — de 5 % de risque de se briser. De plus, l'opérateur encaisse l'intégralité des dommages de toute attaque qui pénètre l'armure externe. Si l'un des « pieds » du Tripode est réduit à 0 PdV, la machine tombe au sol et n'est plus opérationnelle.

Chronologie de l'Invasion

Premier Jour : Le Premier cylindre traverse le ciel, au-dessus de Londres, juste après minuit. Il s'accompagne d'une lueur verte et d'un fort sifflement. Il est pris pour un météore s'écrasant au Nord-Ouest de Londres. Le Cylindre atterrit dans la Lande de Harne., à l'extérieur de Woking. La nouvelle se répand de bouche à oreille par l'intermédiaire des écoliers du coin. Vers 16 heures, les journaux du soir annoncent : « UN MESSAGE VENU DE MARS — Une surprenante nouvelle de Woking ». Au coucher du Soleil, les Martiens ont émergé de leur cylindre qui se refroidit. Au crépuscule, ils tirent leur Rayon Ardent pour la première fois sur une délégation de la foule qui les observait. Vers 23 heures, la troupe a établi un cordon autour de la lande.

Deuxième Jour : Quelques secondes après minuit, le second cylindre traverse le ciel et atterrit à Byfleet. Les journaux du matin présentent un compte rendu trompeur prétendant que les Martiens ont tués plusieurs personnes avec un canon à tir rapide. Les journaux du soir rétablissent la vérité sur le Rayon Ardent. Vers 18 h, il y a des bruits de tirs d'armes à feu dans la lande et la première machine de guerre martienne sort du cratère vers 19 h.

Troisième Jour : Le troisième cylindre tombe dans le Surrey, juste après minuit. Les Tripodes du premier cylindre sont en route pour se joindre à ceux du deuxième cylindre. Durant l'après-midi, le village de Weybridge, entre Woking et Londres, est détruit par les Martiens, ainsi que ses défenseurs qui réussissent à détruire un Tripode avec l'artillerie. Les journaux du soir débordent de nouvelles concernant le désastre. Au soir, les troupes sont stationnées entre les Martiens et Londres. Ce soir là, un second Martien est détruit par l'artillerie, mais la batterie est éliminée par la première attaque — connue — de Fumée Noire.

Quatrième Jour : Le quatrième cylindre tombe dans le Surrey. Dès 3 heures du matin, les Martiens ont atteint la vallée de la Tamise, près de Richmond, au Sud-Ouest de Londres. Les journaux du matin décrivent les massacres dans la vallée de La Tamise et la foule s'enfuit par le Pont de Westminster en hurlant contre la Fumée Noire qui a dévasté Richmond. Vers midi, la Fumée Noire a atteint Lambeth et les Martiens entrent dans le centre de Londres éveillant un exode massif des habitants de la cité. Vers 14 h les Martiens ont atteint la Tour de l'Horloge, traversé la Tamise et détruit Limehouse. Ils avancent à la suite du nuage de Fumée Noire qu'ils ont lâché.

Cinquième Jour : A l'heure habituelle, atterrissage du cinquième cylindre dans le Surrey et du sixième à Primrose Hill où les Martiens établissent leur base principale à Londres. Vers la fin de ce jour, les Martiens possèdent totalement la cité.

Sixième Jour : Le cylindre suivant atterrit vers minuit — les autres le suivront au rythme de un par nuit durant les trois nuits suivantes. Les Martiens poussent vers l'Est, jusqu'à la Manche qu'ils atteignent vers 18 h. C'est là que le torpilleur *Thunderchild* s'attaque vaillamment à eux et détruit deux Tripodes avant d'être lui-même détruit par le Rayon Ardent. A la tombée de la nuit, la première machine Martienne prend l'air. Une herbe rouge, visiblement d'origine martienne, commence à envahir les rives de la Tamise, étouffant la flore native et empoisonnant la vie.

Dixième Jour : Les Martiens commencent à mourir.

Douzième et treizième Jours : Les Martiens regagnent lentement leur campement principal, à Primrose Hill, pour y mourir.

Quinzième Jour : Mort du dernier Martien, l'invasion est terminée.



Table des matières

par William A. Barton

Illustrations : Kevin Ramos

Illustrations vestimentaires et texte, carte et schémas : Carolyn Schultz

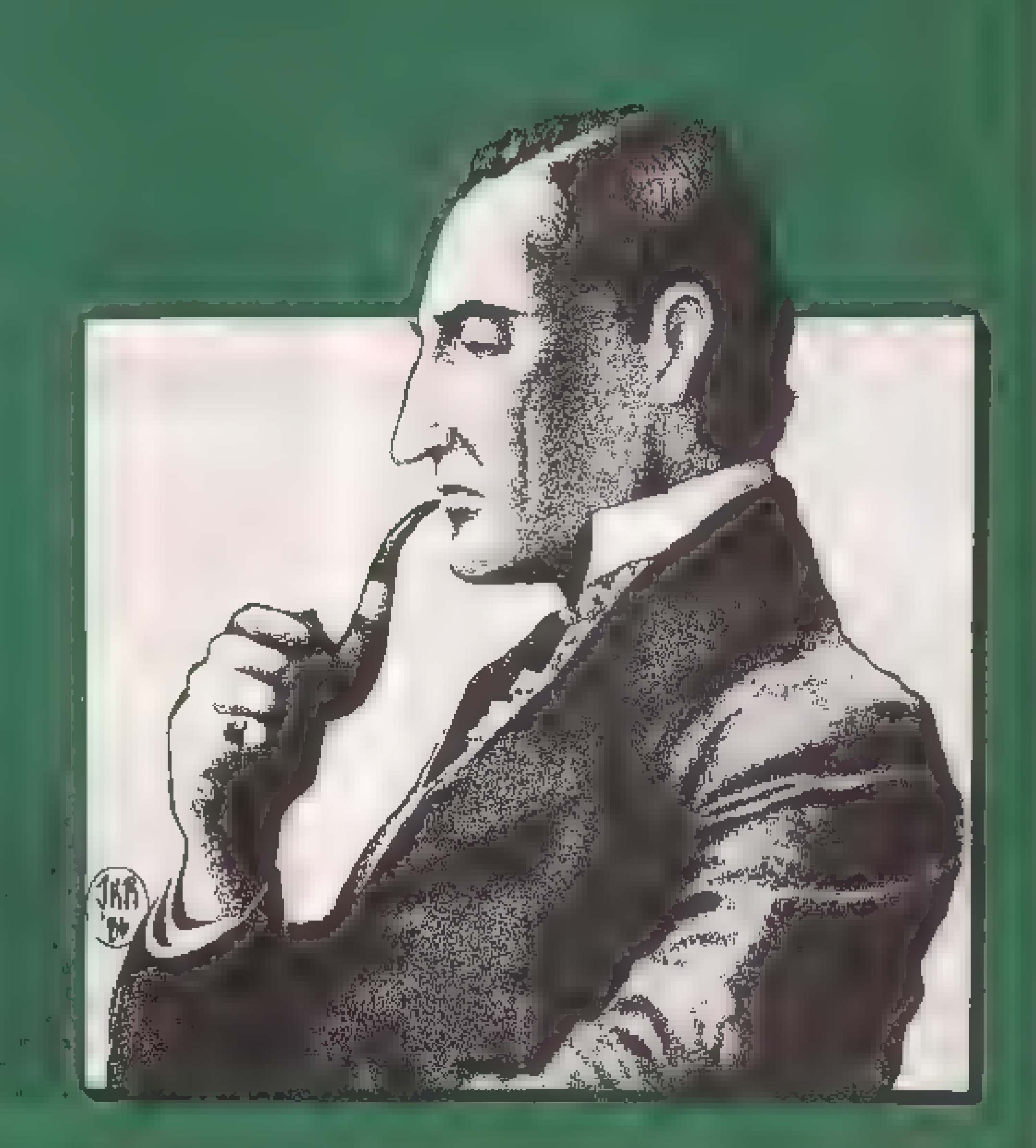
Plans et dessins, carte du chemin de fer de Grande Bretagne : Sherman Kahn

Traduction Française : Michel Serrat

Supervision de la version française : Henri Balczesak

GASLIGHT

Les Horreurs du Yorkshire



scénario. Il a la possibilité de le faire en introduisant plus tôt des Personnages Non Joueurs amicaux ou en atténuant la virulence maléfique de leurs adversaires. Il a aussi la possibilité de ne rien changer.

Parmi les personnages principaux de ce scénario on rencontre Sherlock Holmes et certaines autres personnalités de fiction telles que le Pr Moriarty, le Dr Watson, Mycroft Holmes, et autres. Cette intrusion de Sherlock Holmes peut entraîner quelques problèmes en laissant les Joueurs penser que leur succès est garanti d'avance par sa présence. En effet, Sherlock Holmes n'échouant jamais, comment pourraient-ils eux-mêmes rater la solution de l'affaire et laisser de graves événements se dérouler alors qu'ils agissent sous ses yeux ? C'est particulièrement vrai s'ils sont persuadés que Sherlock interviendra, comme par miracle, à la dernière minute pour sauver la situation.

A des joueurs devenus trop confiants, il serait tout à fait légitime de rappeler que Sherlock Holmes n'a pas parfaitement réussi dans toutes les affaires qu'il a eu à traiter. Dans « La Vallée de la Peur », il n'a pas réussi à sauver le jeune héros d'une mort atroce entre les mains des agents de Moriarty. Au moins une fois, il a craint que Watson n'ait été tué en dépit de ses efforts et, à plusieurs reprises, quoiqu'il ait réussi à résoudre l'affaire, il ne l'a pas fait assez tôt pour prévenir un meurtre, ou une catastrophe. A la moitié de sa carrière, il avait, de son propre aveu, été battu quatre fois. Sans aucun doute, à la fin de sa carrière, il avait connu plusieurs autres échecs. Bien entendu, ces précisions ne veulent en aucun cas, dénigrer les capacités de Holmes mais ce sont les faits. Sherlock Holmes lui-même ne peut revendiquer la perfection. Si les joueurs comprennent cela, le scénario se déroulera plus régulièrement.

Bien entendu, ce raisonnement n'est valable que si vous, Gardien, êtes décidé à aller jusqu'au bout de vos menaces. Vos joueurs doivent être totalement convaincus que, s'ils échouent, vous n'hésiterez pas à assumer le fait que Sherrinford Holmes sera pendu pour un meurtre qu'il n'a pas commis et que Mycroft sera tué par les ennemis de son frère. Cela devrait plonger les joueurs dans une véritable anxiété et le scénario n'en sera que plus intense. Au pire, il vous faudra mettre ces menaces à exécution et introduire la mort d'un ou plusieurs membres de la famille de Holmes. Si vous en êtes réduit à cette extrémité, et si Mycroft a été tué, vous devriez prévoir de graves répercussions sur le gouvernement britannique. Vous pourrez même laisser entendre à vos joueurs que l'échec de leurs Investigateurs dans la sauvegarde de Mycroft est à l'origine des sottises qu'a commis le gouvernement britannique durant la première guerre mondiale. La conviction d'une responsabilité — au moins partielle — dans « La Génération Perdue » devrait faire défaillir le plus endurci des cœurs.

L'inclusion de Holmes et des personnages qui l'accompagnent peut amener un autre problème. Leur existence en dehors des pages de la littérature (et, plus particulièrement, leur intervention dans un environnement Lovecraftien) peut très bien heurter votre sensibilité, ou celle de vos joueurs. Vous pouvez penser que la présence de Holmes met en péril la crédibilité nécessaire à la recherche de l'horreur.

Si c'est le cas, vous devrez changer les noms qui figurent dans ce scénario. Sherlock Holmes pourrait, de manière tout à fait plausible, être remplacé par un certain Dr Bell. De l'aveu même de Conan Doyle, c'est ce docteur aux dons aiguisés d'observateur qui lui inspira le personnage de Sherlock (ce dernier détail n'ayant nul besoin d'être présenté aux joueurs). Les frères de Holmes pourraient subir une mutation identique, ainsi que tous les autres personnages de Conan Doyle. Le tableau qui suit permet d'effectuer ces changements facilement. Noter que les initiales de chacun des personnages restent inchangées, le prénom de Sherrinford n'est pas altéré du tout car il s'agit d'un personnage si discret dans les histoires de Doyle qu'il serait surprenant que vos joueurs en aient seulement entendu parler.

Personnages du Scénario	Autres noms possibles
Sherlock Holmes	Dr Seasbury Bell, Médecin
Sherrinford Holmes	Sherrinford Bell
Mycroft Holmes	M[illegible]aster Bell
Dr John H. Watson (Médecin)	Dr James H. Windemere (Médecin)
Inspecteur Giles Lestrade	Inspecteur Gatesby Ladd
Inspecteur Tobias Gregson	Inspecteur T[illegible]
Inspecteur Stanley Hopkins	Inspecteur [illegible] Henry
Professeur James Moriarty	Professeur Joseph Mathieson
Colonel Sebastian Moran	Colonel Sylvester M[illegible]

* un vieil ami du Dr Bell

Si vous voulez ajouter Sherlock Holmes à votre répertoire, et si vous êtes impatient de le voir lui, ses vieux amis et ses grands ennemis, rencontrer vos Investigateurs, ce scénario est tout prêt à être joué.

Si vous souhaitez replacer ce scénario dans les années 20, « *les Horreurs du Yorkshire* » peut s'intégrer dans une campagne ordinaire de **L'appel de Cthulhu**. Il y a eu des précédents : les films des années 30 et 40 qui propulsaient Sherlock Holmes hors de son Ere Victorienne pour le transformer en un contemporain des spectateurs. Les ajustements nécessaires devraient être évidents pour le Gardien.

Un conseil : certains Personnages Non Joueurs de ce scénario sont très compétents et dynamiques. Il ne faut, en aucun cas, qu'ils prennent l'initiative sur les Personnages des Joueurs. Rien n'est plus ennuyeux que d'écouter le monologue d'un Gardien, les PNJ faisant tout le travail, pendant que les Joueurs se tournent les pouces.

Lancement de l'aventure

Résumé pour les Investigateurs

Les Investigateurs ont reçu une lettre d'un certain Mr Holmes qui souhaite obtenir leur aide. S'ils sont Américains, ils ont été recommandés à Mr Holmes par son ami Wilson Hargreave, de la Police de New-York. S'ils sont Anglais, Holmes a eu connaissance de leurs exploits. Voici la lettre qu'ils reçoivent.

Sir,

Je suis sûr que vous connaissez mon nom et ma profession, et il est possible que vous ayez lu les comptes rendus, que le Dr John H. Watson a publiés, de quelques-unes des affaires que j'ai eu l'occasion de traiter avec succès. Sans vouloir me désavouer, je ressens toute l'ironie de la situation qui me force à m'adresser à votre association d'enquêteurs pour obtenir votre aide.

Je suis actuellement engagé dans une affaire vitale pour la couronne, et il n'est peut-être pas imprudent d'avancer que le destin de l'Empire est dans la balance. En conséquence, malgré l'intérêt tout personnel que je porte à une autre affaire, je suis dans l'obligation de vous demander de la prendre en charge. Voici des précisions.

Mon frère aîné, Sherrinford, est accusé du meurtre de l'un de ses domestiques. Il est certain qu'il n'a pas pu commettre ce crime, et je vous demande, à vous et à vos associés, de vous rendre au domaine de la famille Holmes, Mycroft Manor, dans le North Riding du Yorkshire, et de lever les accusations qui pèsent sur Sherrinford. Grâce à mon autre frère, Mycroft (fonctionnaire mineur du Gouvernement, mais non dénué d'influence), et à moi-même, Sherrinford est resté en liberté jusqu'à maintenant. Je n'en désire pas moins que son nom soit lavé de tout soupçon, tant il est vrai que mon frère a été secoué par cet incident, et qu'il importe que sa réputation soit rétablie.

Strictement entre nous, je vous déconseille de faire confiance à la police pour mener l'affaire correctement. Sans une sérieuse intervention, ces lourdeaux seraient bien capables de déclarer Sherrinford coupable, rien que pour pouvoir clore l'affaire.

J'ai pu comprendre, grâce à des relations communes, que vous êtes familiarisés avec mes méthodes et que vous avez, dans le passé, eu l'occasion de les mettre vous-même en pratique. J'en suis flatté, et cela m'assure que je puis avoir une pleine confiance dans vos capacités.

Je regrette de ne pouvoir vous donner plus d'informations, mais je n'ai pas, moi-même, visité l'endroit récemment et c'est une erreur capitale pour les facultés de raisonnement, que d'échafauder des théories avant de connaître les faits. Or, ces faits, on ne peut les trouver que sur place, dans le Yorkshire.

La nature de l'affaire qui m'occupe actuellement rend impossible toute communication entre nous. Mais vous pouvez contacter mon frère Mycroft au Foreign Office, ou à son Club, le Diogénes, sur Pall Mall.

Sincerely,
S. Holmes

S'ils se trouvent en Angleterre, un représentant de Holmes leur transmettra 50 £ par personne, puis qu'il n'est nécessaire pour que tous puissent se rendre dans le Yorkshire. S'ils se trouvent aux U.S.A. ou quelque part ailleurs, la somme sera augmentée pour couvrir généreusement le prix du voyage par tout moyen de transport concevable. Ce même représentant de Holmes leur résumera son intention généreuse de régler 500 £ à chaque Investigateur, dès la conclusion de l'affaire. Holmes, lui-même, ne parlera pas d'argent, mais Sherrinford peut le faire.

La destination des investigateurs est une ville rurale du nom de Northallerton, le « Chef lieu » du *North Riding* du Yorshire (le chef-lieu de la Division Nord du Comté de York), plusieurs miles à l'Ouest de Mycroft Manor, dans la Vallée de York.

Les Gardiens pourront consulter les chapitres Prix et Transports du **Guide des Années 1890** pour savoir de quelle manière les Investigateurs vont voyager. S'ils arrivent par Liverpool, par exemple, il serait absurde d'aller jusqu'à Londres pour rejoindre la Vallée de York.

Informations pour le Gardien

Sherrinford est, bien entendu, victime d'un coup monté. Le meurtre a été commis sur l'ordre du professeur James Moriarty, l'ennemi juré de Sherlock Holmes, celui que l'on a baptisé « Le Napoléon du Crime » et dont on pensait qu'il avait été tué, il y a cinq ans, dans le duel qui l'opposa à Sherlock Holmes, aux chutes de Reichenbach, en Suisse.

Le Professeur Moriarty ne se contente pas d'être le cerveau criminel que l'on connaît, il est aussi un mathématicien d'un génie jamais dépassé — son traité sur le Binôme de Newton a fait autorité en Europe, et son article supprimé, « La dynamique d'un Astéroïde », atteint de tels sommets dans la mathématique pure que personne n'est capable de l'assimiler. Au cours de ses études mathématiques, entreprises alors qu'il avait déjà entamé sa carrière criminelle, Moriarty se heurte aux inter-relations qui régissent les dimensions spatiales, plus particulièrement celles des dimensions qui existent au-delà des trois que les scientifiques reconnaissent habituellement. Par ses relations dans l'*underworld*, dont certaines étaient du genre superstitieuses, il découvrit que l'allusion à d'autres dimensions, qui apparaissent dans certaines de ses analyses géométriques, étaient le sujet de divers ouvrages occultes et d'arcanes oubliées. Il envoya l'un de ses hommes de main voler l'exemplaire du redoutable **Nécronomicon** (la traduction Latine d'Olaus Wormius) détenu par le *British Museum*. Dans les horribles pages du livre il trouva d'autres informations sur les pouvoirs cachés de la géométrie extra-terrienne, et il se mit à l'étudier fanatiquement. Les informations qu'il glana, combinées aux fruits de ses propres recherches, le menèrent à la connaissance qu'il recherchait : le secret du voyage dans la quatrième dimension.

Lorsque, finalement, la carrière de Moriarty toucha à sa fin, avec l'effondrement de son organisation criminelle, et l'affrontement final avec Holmes au sommet des chutes Reichenbach, il était devenu un expert en matière d'Arcanes. Toutefois, sa prudence naturelle l'avait empêché de mettre ses connaissances en pratique. Le **Necronomicon** l'avait mis en garde contre les créatures vivant dans les autres dimensions, ces créatures hideusement étrangères qui ont souvent des soifs et des besoins anguleux. Pressentant que la fin de sa vie était proche, il prépara un Portail extra-dimensionnel, au bas de la chute en suivant les instructions du **Nécronomicon** et ses propres théories mathématiques.

Lorsqu'il rencontra Holmes et lutta contre lui au bord des chutes, son désespoir était réel car quoique la théorie du voyage interdimensionnel ait été vraie, la pratique n'en restait pas moins à éprouver. Le combat fut bref et féroce. Rapidement Moriarty se retrouva plongeant la tête la première vers les rochers et la brume du bas de la falaise, projeté du haut des chutes par une technique de Baritsu de Holmes. Pour Holmes, assistant à la chute du Professeur du haut de la cascade, Moriarty disparut dans la brume pour s'écraser sur les rochers qu'elle cachait. Mais Moriarty se retrouva en vie, dans la lumière diffuse d'une étoile étrangère. Alors qu'il scrutait l'obscurité, quelque chose frémit derrière lui. Il se retourna et vit la Chose. Il survécut et devint l'allié des puissances du Mythe de Cthulhu et, par la suite, il entreprit de créer un Portail interdimensionnel pour le ramener sur Terre.

De retour sur Terre, il voua toute son énergie à trois projets. Le premier consistait à reconstruire subtilement l'organisation criminelle, que Holmes avait détruite, en faisant en sorte que Holmes ne puisse pas le retrouver à travers elle. Son second projet consistait à en apprendre plus encore sur la géométrie étrangère, et à exploiter ses possibilités du voyage interdimensionnel. Enfin il souhaitait aussi prendre une revanche éclatante sur Sherlock Holmes.

Vers 1895, au moment où se situe cette aventure, Moriarty a déjà grandement avancé ses projets. Son organisation criminelle, maintenant largement liée à divers cultes secrets répartis sur le continent, a, semble-t-il, échappé à la vigilance de Holmes depuis son retour à Londres en 1894. D'autre part, il a maîtrisé la théorie des angles interdimensionnels et ses quartiers généraux, sous les rues de Londres, sont connectés par des Portails interdimensionnels, à divers autres endroits — y compris le North Riding du Yorkshire, près de Mycroft Manor. Enfin il a entamé son plan de vengeance contre Holmes en le frappant par l'intermédiaire de son frère.

Moriarty est à l'origine de la formation d'une réunion de sorciers-criminels dans le Yorkshire, et il est parvenu à infiltrer ses adeptes parmi les employés de Sherrinford Holmes. Ce sont eux qui lui ont permis de faire accuser Sherrinford de meurtre. Moriarty espère attirer Sherlock lui-même dans le Yorkshire, en utilisant son frère comme appât. Alors, utilisant les pouvoirs occultes offerts par le rassemblement de sorciers (qui ne pourrait pas passer inaperçu à Londres, surtout pas aux yeux de Holmes), il capturera et sacrifiera Sherlock et Sherrinford aux Grands Anciens. Le sacrifice est prévu pour la nuit du 30 Avril — la Nuit de Walpurgis, aussi connue sous le nom de Beltane — l'un des quatre festivals

annuels du rite Druidique. Il ne s'agit là que de sa situation spatio-temporelle nominale ; en fait le sacrifice aura lieu dans un endroit, et dans un temps entièrement différents, où et quand les étoiles seront dans une situation propice... à moins que les Investigateurs parviennent à le stopper et fassent échouer ses plans.

A l'insu de Moriarty, Holmes n'est pas complètement inconscient de la présence du cerveau criminel dans certains événements récents. Quoiqu'il ait été convaincu d'avoir vu Moriarty plonger vers sa mort, le grand détective a commencé à entrevoir un sinistre tableau derrière les actes de l'ancienne organisation, étrangement réminiscente de Moriarty, cet *underworld* maintenant teinté d'un nouveau danger.

Peu de gens savent que le Colonel Sebastian Moran, l'ex-bras droit de Moriarty, a récemment disparu de sa prison sans laisser de traces. Une rumeur a circulé, faisant état d'un empoisonnement dont il aurait été victime, mais la vérité est que l'on s'est aperçu un matin, qu'il n'était plus là. Les seuls indices que l'on a découvert sont des traces effacées d'un dessin à la craie sur le mur et ce qui apparaît comme un trou de rat troublant car il aurait été récemment rongé dans une pierre solide.

Depuis la disparition de Moran, Holmes a discerné un [illegible] de similarités reliant des événements qui n'avaient, apparemment, aucun rapport entre eux, le dernier étant l'événement impliquant Sherrinford. Le scepticisme de Sherlock Holmes face aux phénomènes surnaturels a été un peu ébranlé, quoiqu'il continue à mépriser l'occulte « ordinaire ». Il a fait appel aux Investigateurs car il sait qu'ils ont été impliqués dans des cas de nature inhabituelle et il pense qu'ils ont l'esprit suffisamment ouvert pour entrevoir des réponses que Scotland Yard, et la Police locale pourraient ignorer.

Holmes ne connaît pratiquement rien du Mythe de Cthulhu et il le reconnaît. Pour la première fois depuis de nombreuses années, il se sent peu sûr de lui-même, peut-être même un peu effrayé. Mais ces sentiments ne font que renforcer son énergie et il redouble d'efforts. Holmes prévoit de surveiller les événements du Yorkshire d'aussi près que possible, par l'intermédiaire de Mycroft. Si l'affaire en cours connaît un dénouement rapide, il se rendra dans le Yorkshire pour apparaître en personne, mais il voyagera et circulera sous un déguisement.

Vous, le Gardien, devez mettre au point un calendrier pour le scénario, qu'il faudra baser sur la connaissance que vous avez de vos joueurs et sur la nécessité de voir le point culminant de l'aventure se dérouler le 30 Avril. Un délai d'environ une semaine devrait être suffisant. Si vous sentez que vos Investigateurs auront besoin d'un délai plus long pour se préparer, peut-être pour apprendre des sorts ou gagner de nouvelles connaissances, vous pouvez rallonger cette période. A l'inverse, si vos Joueurs sont du genre à jeter leurs personnages dans l'action avec un minimum de préparation, vous pouvez abréger la durée de l'aventure. En tous les cas, il est toujours préférable d'avoir trop de temps que pas assez, et il vous reste l'ultime solution qui consiste à affirmer par exemple : « trois jours passent, il ne se produit rien d'important ».

Le Voyage vers le Yorkshire

Comme cela a été précisé, les Investigateurs voyagent aux frais de Holmes, aussi n'est-il pas utile de s'inquiéter outre mesure de détails tels que le prix du billet de train, etc. Le voyage se passe sans encombres, sauf si le Gardien souhaite ajouter quelque intrigue de son cru. S'ils partent de Londres, les Investigateurs voyageront sur la Grande Ligne du Nord (*Great Northern Railways*) de Londres jusqu'à York, et ensuite jusqu'à Northallerton, chef-lieu du North Riding. Un voyage d'un peu plus de 350 km (220 miles). S'ils partent de Liverpool, ils suivront le trajet Liverpool, Manchester, Leeds, York. Ils seront sans doute soulagés de quitter les cités enfumées du Midland, pour les paysages pastoraux du Nord de York.

Sauf complications au long du voyage, ou étape volontaire, les Investigateurs arriveront à Northallerton l'après-midi même de leur départ — pour peu qu'ils prennent un train tôt le matin.

L'HISTOIRE DE SHERRINFORD

Je [illegible] maintenant que tout a commencé il y a [illegible] mois lorsque Fischbein — c'est le nom du défunt — [illegible] venu travailler pour moi. Il était très secret, fuyant même. Il ne vous aurait jamais regardé droit dans les yeux, encore que personne [illegible] le fasse [illegible] yeux étaient [illegible] très grands, presque aussi protubérants que [illegible] crapaud. De toute manière je ne [illegible] Stark ne s'était pas galant [illegible] ne m'a jamais raconté d'histoire depuis qu'il travaille [illegible] le chef des ouvriers après [illegible] qui a la charge de [illegible] commander.

[illegible] Fischbein pendant ses années [illegible] homme était un honnête [illegible] une mauvaise passe et [illegible] Je lui donnais [illegible] honnête homme [illegible] et ce que je pense [illegible] pour moi [illegible] Stark, je me devais [illegible]

[illegible] grimace tristement.)

[illegible] homme ne [illegible] temporains. [illegible] jusqu'à Stark [illegible] du me [illegible] quelque chose [illegible] comme si [illegible] je ne suis pas opposé à [illegible] un homme [illegible] nom [illegible] Fischbein avait [illegible] l'avaient [illegible] que Fischbein souffrait [illegible] que c'était la raison pour [illegible] Stark et les autres couvraient son absence [illegible] vraiment trop [illegible] Lorsque [illegible] pitié du pauvre garçon [illegible] Je me suis alors souvenu d'avoir remarqué que [illegible] assurée que les premiers temps de [illegible] Manoir. J'ai dit à Stark de ne pas [illegible] Fischbein il pourrait se remettre dès qu'[illegible]

Bientôt [illegible] suffisamment [illegible] pour commencer à [illegible] la femme de chambre [illegible] de Cornouailles, qui travaille au manoir depuis quelques années. Il avait souvent accosté la pauvre fille et il y avait longtemps que je l'avais remarqué. Finalement, elle s'est confiée à Mrs Hooper, la cuisinière, qui a été comme une mère pour la jeune fille depuis qu'elle est arrivée [illegible] Mrs Hooper m'en a parlé. Dès que [illegible] droit au quartier des ouvriers et [illegible] Fischbein de laisser la fille tranquille sinon non seulement je le renverrais, mais il recevrait [illegible] une solide [illegible] Il se contenta de me fixer avec ses yeux vitreux, bulbeux

Yorkshire

Dans le Comté de York, la ligne de Chemin de fer traverse la Vallée de York, une grande plaine couverte d'excellents terrains de culture et de fermes agricoles séparées par des parcelles de forêt. Les collines de Pennine, les hautes terres du Yorkshire se trouvent à L'Ouest , de l'autre côté on trouve les collines de Hambleton et, au-delà, les collines de Cleveland puis la grande lande de North York.

Les Investigateurs débarquent à Northallerton. Essentiellement ville de marché, cette localité pourrait faire figure de village après la vision de Londres, ou même de York. A l'arrivée, les Investigateurs sont accueillis par Graves, l'intendant du Manor qui a amené une voiture pour les conduire à destination. Si les Investigateurs souhaitent rencontrer la police locale dès leur arrivée, ils apprendront que le *constable* est actuellement au Manor [illegible] *avec le collègue de Scotland Yard ».*

Le trajet jusqu'à Mycroft Manor est bref et il se passe sans encombre, mais il offre aux Investigateurs une chance de découvrir les environs. Ils passent devant des fermes, généralement séparées par des parcelles de forêt dense, on distingue [illegible] demande, Graves précisera que beaucoup des fermes qu'ils [illegible] faisaient autrefois partie du domaine de la

famille — du vivant de Siger, le père de Sherrinford. Il n'est pas très bavard car il ne connaît pas les intentions de ses passagers envers son maître, et c'est un serviteur loyal.

La Police

Mycroft Manor est relativement petit pour un manoir de campagne, mais il n'en est pas moins imposant. Quand les Investigateurs arrivent, ils remarquent aussitôt un autre attelage devant l'entrée. Au moment où ils descendent de voiture, deux hommes sortent par la porte de devant. L'un d'entre eux est visiblement un représentant de la police locale. L'autre est vêtu à la mode citadine — peut-être de Londres. Le *Constable*, remarquant les Investigateurs les interpelle d'un « *Hé là-bas ! qui êtes-vous donc ?* », avec le parfait accent de la région.

Si les Investigateurs l'informent qu'ils sont envoyés par Sherlock Holmes au sujet du meurtre, il paraît réellement impressionné par ce nom mais il semble tout aussi ennuyé de voir d'autres étrangers intervenir dans sa juridiction. A l'inverse, l'autre homme ne semble pas impressionné par le nom qu'ils mentionnent. Le constable se présente : Danvers Culverton, fonctionnaire de la police locale de Northallerton et il fait de même pour son compagnon : l'Inspecteur Tobias Gregson, de Scotland Yard. Le Conseil Municipal de Northallerton a demandé que Scotland Yard soit consulté, aussi Gregson est-il venu aider le constable. Un jet de Psychologie réussi indiquera aux Investigateurs que le Constable Culverton n'est pas vraiment convaincu que l'aide de Gregson soit nécessaire.

Gregson renifle et déclare : « *Le vieux garçon est indubitablement coupable. Dès que les pressions politiques se seront tues, il sera arrêté et formellement inculpé, quoiqu'en pense M. Sherlock Holmes. J'ai le plus grand respect pour M. Holmes, mais il s'agit là d'une affaire où il ne pourra pas faire étalage de tous ses petits trucs.* ». Culverton en semble moins persuadé : « *On verra bien !* »

A ce moment, Graves se mettra à défendre farouchement l'honneur de son patron, et Culverton tentera de calmer les choses. Culverton fait remarquer que Gregson doit partir, il doit attraper un train pour Londres. Si, à ce moment-là, les Investigateurs tentent d'obtenir de lui des informations supplémentaires, ils en seront pour leurs frais. Toutefois, au prix d'un Jet d'Eloquence — ou de Discussion — réussi, Culverton leur suggèrera de venir en parler avec lui, à son bureau de Northallerton. S'ils tentent de le retenir en lui posant des questions sur des aspects inhabituels de l'affaire, Gregson interviendra et se fâchera, en ridiculisant les discussions superstitieuses au sujet d'une affaire de meurtre aussi claire et nette que celle-ci.

Gregson écartera carrément toute autre tentative d'interrogation de la part des Investigateurs, en leur intimant de dire à Sherlock que Tobias Gregson aura le dernier mot dans cette affaire. Sur ce, Gregson et Culverton s'en iront.

Dans le cas où les Investigateurs justifieraient leur présence par de fausses raisons, devant l'un ou l'autre des policiers, ils n'obtiendraient aucun renseignement de la part de Culverton. De plus, lorsqu'il découvrira la vérité sur eux, il ne leur accordera plus aucune confiance, et cela pendant toute la durée de l'aventure. Il fera obstacle à leurs efforts et les menacera de la prison s'ils interfèrent dans ses activités. C'est particulièrement vrai s'ils mentent en affirmant être là sous la tutelle d'une autorité officielle — comme Scotland Yard, par exemple — Gregson saura rapidement qu'ils mentent et, dans ce cas, il pourrait même les mettre en état d'arrestation pour usurpation de fonctions.

Dès que les deux policiers sont partis, Graves accompagne les Investigateurs [illegible] et les [illegible] Jevers le [illegible] d'hôtel de Sherrinford Holmes. Jevers les conduit dans le bureau où il les prie de bien vouloir patienter un instant pendant qu'il annonce leur arrivée au maître des lieux. Le bureau trahit les centres d'intérêt de Sherrinford — des fusils de chasse — certains anciens — sont alignés sur un râtelier, au mur, à côté de nombreux trophées de chasse. Un pan de mur est recouvert de livres ; la plupart d'entre eux traite de la nature, et de sport. Il y a aussi quelques romans contemporains et des ouvrages sur les échecs. La pièce, chaleureuse, comporte également une cheminée, un oiseau empaillé, et un humidificateur installé sur le bar à liqueur — fort bien rempli. Sherrinford ne tarde pas à apparaître. C'est un homme grand et robuste, d'un abord jovial et de bonne nature. Toutefois, un Jet de Psychologie réussi révèlera qu'il est profondément troublé.

Il semble soulagé de voir les Investigateurs. Il leur confie que le télégramme de son frère lui faisant part de leur arrivée a été la seule bonne nouvelle qu'il ait reçue depuis le meurtre. Si les Investigateurs l'interrogent sur l'événement, il leur offrira d'abord un verre de Brandy et les priera de s'asseoir pour leur raconter ce qui s'est produit.

Le Gardien pourra alors, soit lire le texte de l'histoire de Sherrinford, soit leur en confier une photocopie.

Si les Investigateurs mentionnent quoi que ce soit au sujet de l'occultisme, du contrôle mental, ou même de l'hypnotisme, il affirmera énergiquement qu'il ne croit absolument pas à des choses aussi stupides. Les Investigateurs devraient vite découvrir qu'ils doivent éviter de telles références autour de Sherrinford et mener leur enquête tout naturellement. En réponse aux autres questions, spécialement au sujet de son personnel, Sherrinford peut fournir les informations suivantes :

- Graves, Jevers et Mrs Hooper sont à son service depuis qu'il est devenu maître de Mycroft Manor, à la mort de son père Siger Holmes quelque 13 ans plus tôt. Ils sont tous parfaitement dignes de confiance, et totalement loyaux. Stark ne travaille pour Holmes que depuis deux ans ; les autres employés sont encore plus récents. Lucinda est au manoir depuis quatre ans ; lorsqu'elle a commencé, elle n'était encore qu'une enfant.
- Au sujet de Stark (si les Investigateurs l'interrogent à son sujet) Sherrinford précise qu'il s'est présenté un jour en demandant du travail. Il disait avoir été employé à York depuis qu'il avait dû quitter la mer (à cause d'une infection des poumons) et ne plus pouvoir supporter la vie urbaine plus longtemps. Il était à la recherche « d'un travail dur pour quelqu'un qui aime travailler dur ». Sherrinford poursuit :
Un de nos garçons du pays était parti, il nous avait quitté la nuit précédente sans rien dire à personne. Nous avions besoin de [illegible] *le mettre au travail. Graves était un peu réticent à l'idée que nous allions employer un " outcomler " — c'est le terme local pour désigner un étranger — mais je lui rétorquais que s'il faisait son travail, je ne me souciais pas de savoir d'où il venait. Et il fit son travail, et même d'une manière impressionnante. Il ne se passa pas longtemps avant qu'il supervise les autres hommes, réduisant ainsi quelque peu les charges de travail qui pesaient sur Graves, ce dernier ne l'appréciait pas trop, à l'époque, mais il est d'un esprit très conservateur. C'est tout à fait dans son caractère. Stark devait avoir vexé les autres hommes car ils nous quittèrent peu après cela.* »
- Si les Investigateurs posent des questions au sujet de l'homme qui est parti soudainement sans annoncer son départ, Sherrinford semble incertain, comme s'il n'y avait pas prêté une grande attention. Le garçon dont la disparition a ouvert la porte à Stark était le jeune Alec Palmer. Pour [illegible] dans la région. La rumeur dit qu'il est parti pour s'engager dans la marine. Sherrinford conseille aux Investigateurs de s'adresser à Graves s'ils souhaitent d'autres détails.

- Sherrinford ajoute que c'est une bonne chose qu'ils aient Stark avec eux car, chaque fois qu'un ancien employé a décidé de partir, il lui a très vite trouvé un remplaçant, soit parmi les hommes qu'il connaissait à York, soit parmi ses connaissances plus anciennes, du temps où il était en mer. Tous de bons travailleurs. Si les Investigateurs le demandent, Sherrinford confirmera que tous ses employés actuels, exceptions faites de Jevers et Graves, ont été amenés par Stark. Il n'a rien noté de particulier chez aucun d'entre eux, jusqu'à Fischbein. Ils s'entretiennent eux-mêmes. Sherrinford n'est pas sûr de connaître tous leurs noms. Ils ne sortent pas beaucoup, et ils fréquentent l'église comme de bons croyants. Si on l'interroge sur ce sujet, Sherrinford pense qu'ils appartiennent à la congregation locale de l'Eglise d'Angleterre, mais il est assez évasif. Graves en sait certainement plus puisqu'il travaille avec eux sur le domaine.
- Questionné au sujet de l'étrange couteau qui, apparemment, a tué Fischbein, Sherrinford précise qu'il ne l'a jamais vu auparavant, et qu'il a été emporté par Culverton comme pièce du dossier. Le corps de Fischbein a été emmené par le Dr. Sacker, le coroner du Comté.

Sherrinford ne peut pas en dire beaucoup plus aux Investigateurs, et il leur fait comprendre que cela lui est pénible de revivre le meurtre en répondant à leurs questions. Il sonne Jevers et lui dit que les Investigateurs doivent obtenir la coopération totale de la part de tout le personnel pour tout ce qu'ils pourront demander. Avant de les laisser partir, Sherrinford leur demande encore une fois de faire tout ce qu'ils peuvent pour découvrir la vérité. S'il est un assassin, il veut le savoir. S'il ne l'est pas, c'est ce qu'il espère du fond du cœur, il veut que la vérité soit établie car Gregson, c'est clair, est impatient de le voir inculpé.

Jevers arrive pour leur montrer leurs chambres. Jevers s'excuse ; il n'y a que deux chambres d'hôtes, et même si les Investigateurs partagent une chambre à deux, il n'y aura pas assez de place pour tous (bien entendu cela ne se produit que si le groupe d'Investigateurs se compose de plus de quatre personnes). Le seul autre lit qui reste est celui de Fischbein dans le quartier des ouvriers. Les Investigateurs peuvent alors réaliser que ce n'est peut-être pas une mauvaise idée que de placer l'un des leurs parmi les ouvriers (Le Gardien peut avoir recours à un Jet d'Idées si aucun joueur ne pense à cette solution). L'Investigateur qui semblerait le moins déplacé au milieu des ouvriers devrait, normalement, être choisi pour occuper ce lit dans le quartier des domestiques. Jevers montre les chambres aux autres, et appelle Graves pour conduire l'un des Investigateurs dans l'aile réservée aux serviteurs.

Les Investigateurs qui [illegible] les chambres des invités [illegible] de l'enquête. Celui qui se rend dans le quartier des domestiques s'y retrouvera sans doute seul, sauf si les Investigateurs ont retardé leur arrivée et que le soir est déjà là, auquel cas les employés sont déjà dans leurs chambres.

Des informations plus précises au sujet des domestiques et des ouvriers du manoir sont fournies au chapitre des Personnalités du Manoir — voir plus loin.

Mycroft Manor

Mycroft Manor est un manoir de campagne qui ne se singularise pas du style traditionnel. Il comprend deux ailes ; l'une d'elles est dévolue principalement aux quartiers des domestiques, et l'autre abrite une serre. Les murs extérieurs sont en galets du Yorkshire, et le toit est en ardoises bleutées de Welsh Bangor. Toutes les fenêtres de la maison comportent des volets. L'intérieur est décoré et meublé suivant les dernières tendances du style Victorien. La maison offre une apparence modeste, mais elle correspond très bien aux moyens d'un propriétaire terrien nanti de revenus très corrects. Derrière la maison se trouve un bouquet d'arbres mais le reste de la propriété est cultivé par les ouvriers. Solidement construites, toutes les portes extérieures de Mycroft Manor ont une FOR de 25 ; verrouillées, leur FOR est de 35. Toutes les fenêtres ont des volets d'une FOR effective de 15. On attribue la même FOR aux portes intérieures (verrouillées : 20). La maison est éclairée par des lampes et des chandeliers (l'éclairage au gaz n'est pas amené aussi loin dans la campagne). Toutes les pièces principales, les cages d'escalier et les chambres disposent de sonnettes permettant d'appeler les domestiques.

Rez-de-Chaussée

BUREAU DE SHERRINFORD HOLMES : La pièce est telle qu'elle a été décrite précédemment, et elle contient un bureau dans lequel Sherrinford garde ses livres de comptes. La cheminée se trouve sur le mur Nord. La pièce est chaleureuse et agréable ; tout à fait ce que l'on peut attendre du bureau d'un châtelain comme Sherrinford. Il n'y a pas, ici, le moindre soupçon de quelque chose de remarquable ou de sinistre. Mais, un Jet réussi de Trouver Objet Caché révèlera de très légères marques d'un tracé à la craie sur le mur Ouest, derrière le fauteuil de Sherrinford. Il n'est pas possible de reconnaître la moindre forme. Au prix d'un second Jet réussi, on pourra découvrir un trou de rat, dans un coin, pratiquement caché par le casier de livres. Si l'une ou l'autre de ces découvertes sont signalées à Sherrinford, il sera choqué, sommera Graves de faire quelque chose contre ces rats, et/ou ordonnera à Jevers de recommander à Lucinda une plus grande attention en ce qui concerne les nettoyages futurs. Sherrinford est tout à fait incapable de deviner comment ces marques ont pu arriver là ; tout ce qu'il peut en dire, c'est qu'elles ont été faites avec de la craie du billard qui se trouve dans la salle de jeu. Personne n'a la moindre idée de l'origine de ces marques.

SERRES : Cette pièce est remplie de plantes, décoratives pour la plupart, et en grande partie native d'Angleterre ou du Sud de la France, mais il y a aussi quelques plantes exotiques. Sherrinford aime à s'asseoir dans les serres durant les mois d'hiver, il s'y sent plus près de la nature. C'est généralement Graves qui soigne les plantes, mais il arrive que Lucinda ou Mrs Hooper l'aident. Graves ne laisse jamais les ouvriers actuels toucher les plantes, et cela depuis que l'une des plus exotiques, une plante pourtant robuste, est morte mystérieusement sous les soins de l'un d'eux.

Rien, ici, ne présente d'intérêt évident pour les Investigateurs. Mais que l'un d'eux reste dans cette pièce la nuit, parfaitement silencieux et en tendant l'oreille (en tentant des Jets d'Ecoute) et il pourra peut-être entendre un bruit de grattement ténu, comme celui que produiraient des petites pattes griffues en courant entre les plantes. S'il parvient à réussir un second Jet consécutif, il pourra croire entendre de tous petits couinements assez semblables à ceux de toutes petites voix humaines. Les mots sembleraient presque reconnaissables, mais les voix sont trop ténues. L'Investigateur ne pourra pas vraiment affirmer qu'il les a entendues plutôt qu'imaginées. S'il entreprend de déraciner plusieurs des plantes qui poussent au bas du mur contigu à la maison, et s'il réussit à la fois un Jet de Trouver Objet Caché, et de Chance, il pourra alors découvrir des trous de rats semblables à celui qui se trouve dans le bureau de Sherrinford. Mais cette façon d'endommager les plantes risque fort de déplaire à Sherrinford, et d'au-

rer la colère de Graves. Si un Investigateur effectue des recherches parmi les plantes exotiques, et s'il réussit un Jet de Botanique, ou de Pharmacie, il reconnaîtra un plant de pavot, caché derrière les autres plantes. Graves n'a pas connaissance de sa présence, pas plus qu'il ne sait comment il est arrivé là. Pas plus que Sherrinford. Peut-être qu'une graine de pavot s'est glissée dans un des paquets de graines importés.

SALLE DE JEUX Une table de billard occupe le centre de la salle. Dans le coin opposé à la [illegible] table accueille un échiquier sur lequel une partie est en cours. Les blancs font mat en six coups, c'est ce que pourrait déterminer quelqu'un connaissant les échecs et étudiant l'échiquier (au prix d'un Jet d'Idée réussi). Cette partie est une de celle qui opposait Sherrinford (les blancs) à Jevers. Elle est restée oubliée après le meurtre. Les murs sont décorés de trophées de chasse. Sur le dessous de la table de billard, un Portail a été tracé à la craie. Il est délicat de le remarquer parce que le dessous de la table se trouve très près du sol. Un Investigateur devra avoir spécialement précisé qu'il scrute l'obscurité sous la table (auquel cas son % de Trouver des Objets Cachés est réduit de moitié), ou qu'il recherche quelque chose sur le fond de la table (découverte automatique). N'importe qui peut passer la main à travers le Portail (mais il y a 10 % de risques que [illegible] la suite est à la discrétion du Gardien), mais pour le traverser complètement [illegible] Portail a été tracé par Lucinda, sur l'insistance de Stark. Il lui a affirmé que c'était un symbole porte bonheur originaire de Polynésie et aussi un signe d'amour entre Stark et elle... Silly girl

HALL D'ENTRÉE : Cette zone de bonne dimension donne sur la porte d'entrée. De chaque côté du hall, des placards sont destinés à accueillir les manteaux des visiteurs. Dans le mur Ouest, entre le placard et la porte de la salle de jeu, un tube accoustique est connecté à la chambre de Sherrinford, il permet à Jevers d'annoncer les visiteurs à son maître lorsque celui-ci se trouve dans sa chambre à l'étage. Dans le coin du placard, sur le mur Est, se trouve un trou à rat. Il sera révélé à un Investigateur fouillant le placard, en échange d'un Jet de Trouver Objet Caché réussi.

SALON D'ATTENTE : Cet endroit confortable est destiné à permettre aux visiteurs d'attendre l'arrivée du châtelain. C'est là aussi que certains visiteurs importants de la ville sont reçus. Il contient un confortable sofa, des chaises, des tables, et un petit placard à liqueurs. Les murs sont décorés de plusieurs peintures et de quelques daguerréotypes. L'un de ces daguerréotypes montre un homme corpulent, à la barbe noire, qui ressemble à Sherrinford, et aussi, quoique de façon moins nette, à Sherlock Holmes. Tout le monde, dans le manoir (à l'exception des ouvriers) sait qu'il s'agit d'un portrait du père de Sherrinford, Siger Holmes. Plusieurs tableaux sont signés « Vernet » et un Jet réussi d'Histoire (ou Connaissance × 2) rappelera au spectateur qu'il s'agit d'un peintre français d'une certaine distinction (interrogé, Sherrinford confiera avec une certaine fierté qu'il s'agit d'un de ses oncles).

SALLE A MANGER : Cette pièce est principalement meublée par une énorme table. Il y a suffisamment de place pour accueillir Sherrinford et tous les Investigateurs. Les domestiques prennent leurs repas à la cuisine (comme le fera un éventuel Investigateur tentant de se faire passer pour un nouvel employé). A part quelques peintures de Vernet, la pièce ne contient que des casiers sur lesquels sont placés les plateaux quand les repas sont servis. Seul le dîner est servi à heure régulière et tous les Investigateurs (sauf celui qui se « déguise » en employé) y sont attendus — Jevers le leur annoncera avec solennité. Les Breakfast et lunchs ne sont pas prévus car Sherrinford a l'habitude de prendre son breakfast dans sa chambre. Il est aussi irrégulier en ce qui concerne ses repas de la mi-journée. Les Investigateurs devront régler cela avec Mrs Hooper qui pourra leur servir quelque chose à la cuisine.

PLACARD A PROVISIONS : C'est là que la nourriture est stockée, principalement les provisions sèches et les assaisonnements. Dans les réserves d'épices, on peut trouver un pot de curry. Cet épice a servi à préparer le plat de mouton au curry que Mrs Hooper a servi le soir du meurtre. A l'examen, un jet réussi de Chimie ou de Pharmacologie révèle des traces d'opium dans la poudre. Si on le goûte, un Jet réussi de Connaissance révélera un arrière-goût inhabituel (s'il est déjà mélangé à des aliments, cette légère saveur est masquée). Si [illegible] de chances, chaque jour, qu'il serve de nouveau. Si cela arrive, tous les Investigateurs, ainsi que Sherrinford se sentiront un peu engourdis 2D20 minutes après la fin du repas (ce qui diminuera leur DEX de moitié ainsi que tous leurs % de Compétences), et tomberont dans un sommeil — sonore — dès qu'ils se seront mis au lit. Le lendemain matin, les effets auront totalement disparu. Au moment où ils absorberont la drogue (avant que les effets s'en fassent sentir), chacun des personnages pourra tenter un Jet de INT × 1. Le succès indiquera à l'individu qu'il a été drogué. Une réussite immédiate à un Jet de Soin des Empoisonnements réduira la perte de DEX de 1 point, et les pertes de % de Compétences de 10 %, cela n'empêchera pas les drogués de s'endormir immédiatement dès qu'ils se coucheront. Le lendemain matin, toute personne réussissant un Jet de Pharmacologie, réalisera qu'elle a été droguée. Mais, puisque du vin est servi à chaque repas, [illegible] possible [illegible] est en cause. Mrs Hooper amène souvent de la nourriture de ce placard jusqu'à la cuisine pour mettre des touches finales aux plats avant de les passer à Lucinda ou à Jevers par le passe-plats qui s'ouvre sur le coin d'attente des domestiques. C'est Lucinda qui a placé ce pot de curry drogué dans le placard à provisions, sur l'ordre de Stark. Elle était supposée l'enlever par la suite, mais elle a oublié de le faire. Elle ne savait pas qu'il était drogué lorsqu'elle l'a fait, mais elle a commencé à le soupçonner par la suite.

COIN D'ATTENTE DES DOMESTIQUES : C'est là que se tiennent les serviteurs, pendant les repas, en attendant d'amener le plat suivant. Généralement Lucinda est seule à servir mais, lorsque le maître a de la compagnie, Jevers assume ses devoirs. Une fenêtre donne sur le placard à provisions.

CUISINE : C'est le domaine de Mrs Hooper. Elle est tout à fait typique de l'époque et de l'endroit, avec son fourneau à bois, ses placards, ses étagères, ses plateaux, et ses ustensiles de cuisine suspendus ou rangés là où Mrs Hooper pense qu'ils sont le mieux à leur place. Une table et des chaises, installées près de [illegible] de la maison, accueillent les repas du personnel. La porte de derrière s'ouvre à quelques mètres de la trappe de la cave, là où Mrs Hooper conserve ses denrées périssables. La cave est sombre et remplie des réserves de nourritures : légumes, jambon, bacon, pommes et poires étalées sur des claies, etc. Il y a là 15 % de chance de rencontrer une Chose-Rat.

Dans la cuisine, de nombreux instruments peuvent se transformer en armes : couteaux, hachoirs, et même une hachette destinée au bois d'allumage. Mais Mrs Hooper a pris l'habitude d'emmener la hachette dans sa chambre pour se protéger. Elle sait que quelqu'un a tué Fischbein. Comme cela ne peut pas être Mr Holmes, l'assassin doit toujours être en train de courir. Mrs Hooper se tient dans la cuisine 85 % du temps, excepté tard dans la nuit, quand elle s'enferme à double tour dans sa chambre [illegible] du temps, sauf au moment des repas où elle est toujours là. Excepté au moment des repas, les chances d'y rencontrer un autre membre du personnel, particulièrement un ouvrier, sont de 10 %. Si l'on fouille les placards soigneusement, on peut découvrir (Trouver Objet Caché) un trou à rat qui

plonge dans le mur. Si elle l'apprend, Mrs Hooper se fâchera et exigera qu'un ouvrier vienne immédiatement clouer une planche sur le trou. Elle commencera aussi à installer des pièges à souris dans toute la cuisine et demandera que l'on se procure un chat.

LA CHAMBRE DE MRS HOPPER : Cette petite chambre n'a rien de remarquable ; elle comporte un lit, une garde-robe, une table et une chaise. Sur la table, une Bible (King James Bible) est généralement ouverte à la page du 23e Psaume, et plusieurs autres objets religieux sont répartis dans la pièce (un livre de prière, etc.). Tous sont liés de près à la religion Anglicane. Il y a aussi quelques autres objets, qu'un Jet d'Occultisme permettra d'identifier comme des protections diverses contre les sorcières, contre la magie noire, contre les fées. Il y a aussi des gousses d'ail. Si on l'interroge au sujet de l'ail, elle répondra « *C'est cont' les vampires. V's'avez jamais lu Varney, le Vampire ? c'est un livre effrayant !* » Lorsque Mrs Hooper est dans sa chambre, la porte est soigneusement verrouillée, et elle n'ouvrira qu'à quelqu'un qu'elle connaît bien et en qui elle a confiance : Jevers, Lucinda, Graves, ou Sherrinford.

LA CHAMBRE DE JEVERS : Cette chambre est plus agréable que celle des autres domestiques ; cela reflète le statut plus sûr et le train de vie plus élevé de Jevers. Elle n'est pas meublée de façon très remarquable, mais tout ce qui s'y trouve, lit, garde-robe, table, chaise, est d'une meilleure qualité. Une petite bibliothèque, sur un mur, contient différents ouvrages de références — principalement sur l'étiquette et le protocole. Il y a aussi un ouvrage sur la stratégie du jeu d'échecs et une biographie de Staunton (le fameux maître des échecs). Soigneusement posés sur le valet de nuit, il y une pile de magazines (professionnel des gens de maison) et de quotidiens Londoniens. Un miroir en pied est installé sur le mur. C'est bien un miroir, et non un Portail comme certains Investigateurs superstitieux pourraient le penser. Le miroir contient de la poussière de diamant qui scintille, ce qui lui donne d'étranges reflets sous certains éclairages. Au 19e siècle c'était une technique assez répandue pour la fabrication de miroirs coûteux. Un Dilettante, sur un Jet de EDU X 2, comprendra la raison de cette lueur « extra-terrestre ».

WATERCLOSET : Ces commodités ont été ajoutées récemment, pour le confort du personnel. Les tuyaux mènent à une citerne, à l'arrière. A chaque usage, il a 10 % de risque que la tuyauterie se bouche et que Graves doive la réparer. Les tuyaux fournissent un excellent moyen d'évasion pour les Choses-rat.

CHAMBRE DE LUCINDA : Il est surprenant de voir à quel point la chambre de la personne chargée de l'entretien de la maison est mal tenue. C'est ainsi que se manifeste la rébellion de Lucinda contre l'autorité. Un portrait de ses parents — qui sont morts il y a quatre ans lorsqu'un pont s'est effondré sous leur voiture — est installé sur la table, à côté de quelques « romans à deux sous » offerts par Mrs Hooper. L'un de ces livres est le fameux « **Varney the Vampire** ». Sous son oreiller est caché une chaîne d'or ornée d'un pendentif représentant une pieuvre aux ailes de chauve-souris. Stark lui a offert ce médaillon lorsqu'il a commencé à la flatter, en exploitant les infantiles idées romantiques qu'elle se faisait de lui, le mystérieux marin venu pour l'emmener loin de cette vie de corvées. Pour trouver le pendentif, il faudra que les Investigateurs déclarent clairement qu'ils fouillent sous l'oreiller. Si Lucinda soupçonne que quelqu'un va fouiller sa chambre, elle gardera le collier dans sa poche en permanence.

LA CHAMBRE DES OUVRIERS : C'est là que dorment tous les ouvriers, ainsi que Stark (c'est aussi là que dormait feu-Fischbein). La pièce comporte sept lits ; tous sont occupés sauf celui de Fischbein. Au pied de chaque lit se trouve un coffre à verrou. Si l'un des Investigateurs se fait passer pour un ouvrier, il occupera le lit de Fischbein et il lui trouvera une légère odeur de poisson. Le coffre de Fischbein est vide : le constable a confisqué toutes ses possessions.

En dehors des heures de travail, les ouvriers sont généralement dans leur chambre, sauf pendant les repas et pendant leurs vagabondages nocturnes.

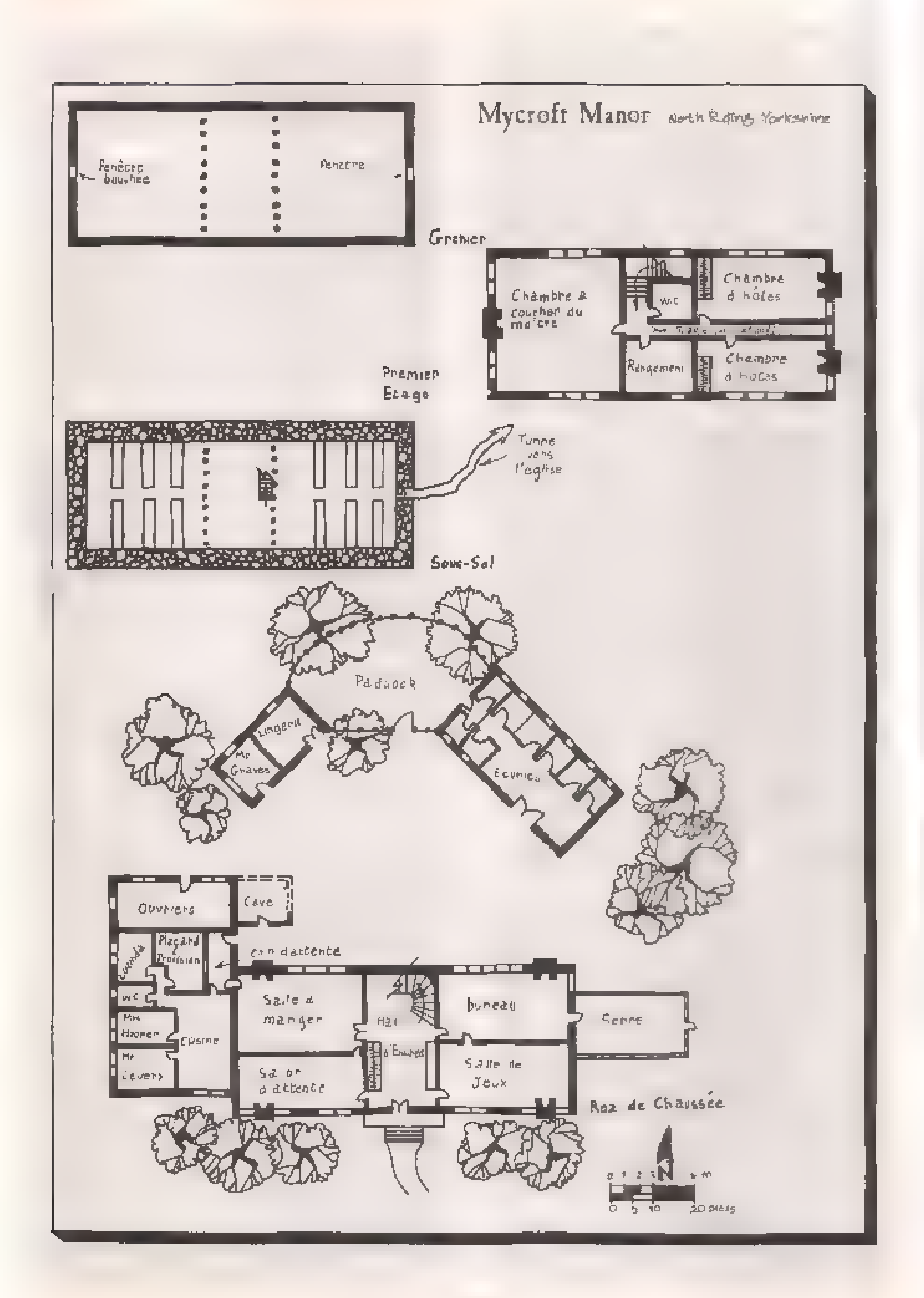
Le coffre de Stark est fermé par un gros cadenas. Son ouverture nécessite un Jet de Mécanique plus un Jet de DEX X 3 pour éviter de laisser des traces d'effraction. Si l'on veut le briser il dispose de 20 Points de Résistance ; on peut utiliser un marteau, une hache ou tout autre instrument similaire. Tout Point de Dommage subi par le coffre au-delà de ces 20 Points sera transféré sur l'objet qu'il contient. Dans le coffre il y a un kriss de cérémonie, enchanté, du même type que l'arme du crime. Il y a aussi un exemplaire du **Manuscrit du Sussex**, qu'un Jet de Mythe de Cthulhu peut permettre d'identifier comme faisant partie des ouvrages du Mythe. Mais quiconque tentera de prendre ces objets aura les mains occupées avant de les saisir : Stark a laissé un sort de protection sur ses objets. Que quelqu'un tente d'y toucher, et il sera attaqué par 1D6 Choses-rat invoquées à cet effet. Le Signe des Anciens, apposé sur le coffre, annulera les effets du sort de protection de Stark.

Sur le mur intérieur de la pièce, un grand placard abrite les vêtements des ouvriers. Derrière les vêtements de travail, un Portail a été tracé à la craie. Une lanterne, ou une chandelle, est nécessaire pour le voir dans l'obscurité du placard, mais si une flamme nue est utilisée, il faudra réussir un Jet de Chance pour éviter de mettre le feu aux vêtements qui encombrent l'armoire.

Après le second meurtre, quand les ouvriers auront abandonné la maison, les objets qui se trouvent actuellement dans le coffre de Spark auront disparu, mais le Portail restera tracé afin qu'ils puissent disposer d'un accès facile à la maison s'ils souhaitent s'y introduire.

LA CHAMBRE DE GRAVES : Cette chambre est simple, et même austère. Elle reflète les goûts simples d'un honnête homme du terroir. Son fusil de chasse est toujours près de son lit, pour le cas où des intrus, ou des braconniers se manifesteraient. Il n'a jamais eu à s'en servir depuis que Sherrinford a pris en main les destinées de la propriété et qu'il a libéré les fermiers de leurs charges. Rien, dans la chambre de Graves, n'est dépourvu d'un intérêt pratique, sauf les sculptures sur bois qu'il façonne à ses moments perdus. Elles représentent des chevaux, des daims, et d'autres animaux, sauf une qui représente quelque chose qui ressemble à un serpent. C'est la vision de Graves du « kelpie » que son grand-père a décrit après l'avoir vu dans un lac Ecossais. Sa proximité de la remise fait qu'il entendra quiconque tentera de s'y rendre sans réussir un Jet de Discrétion. Il n'est dans sa chambre qu'après la tombée de la nuit.

LA REMISE : C'est dans cette pièce que sont entreposés tous les outils et autres matériaux nécessaires à l'entretien du domaine. On peut y trouver tous les outils dont on peut avoir besoin. Le pétrole destiné aux lampes et aux lanternes est gardé dans cette remise, et il y a même une caisse de dynamite, cachée dans un coin. Graves utilise la dynamite pour venir à bout de certains rochers. Il ne signalera pas sa présence volontairement, pas plus qu'il ne sera prêt à en confier aux Investigateurs sauf sur l'ordre exprès de Sherrinford. Chaque fois que les Investigateurs voudront prendre un bâton de dynamite, pour quelque usage que ce soit, il leur faudra entreprendre une difficile Discussion (ou Eloquence) pour le convaincre. En aucun cas, il ne leur permettra d'emmener de Mycroft Manor des bouteilles de kérosène ou d'autres matériaux incendiaires — en dehors des quantités nécessaires au fonctionnement des lampes — pour aller dans les bois ou n'importe où. Si les Investigateurs s'introduisent dans la remise (Jet de Mécanique, ou enfoncement de la porte de FOR 25), un Jet de Découverte des Objets Cachés leur per-


Mycroft Manor
North Riding Yorkshire
Grenier
Fenêtre bouchée
Fenêtre
Premier Etage
Chambre à coucher du maître
W.C
Chambre d'hôtes
Rangement
Chambre d'hôtes
Sous-Sol
Tunnel vers l'église
Paddock
Lingerie
Mr Graves
Ecuries
Ouvriers
Cave
Placard
Salle d'attente
W.C
Mrs Hopper
Cuisine
Mr Levers
Salle à manger
Hall d'Entrée
Salon d'attente
Bureau
Serre
Salle de Jeux
Rez de Chaussée
0 5 10 20 pieds

mettra de trouver la dynamite. Le Kerosène n'est pas caché. Si les investigateurs n'ont pas pu obtenir la permission de Graves pour utiliser ce matériel explosif, ou incendiaire, il faudra qu'ils se débarrassent de lui ou qu'ils l'assomment avant de le prendre.

ECURIES : Cinq chevaux sont installés dans les écuries. On y trouve aussi leurs selles, et harnachements ainsi que des sacs d'avoine. La voiture est également abritée ici. Une fourche est posée contre un mur. Si elle doit servir d'arme, elle inflige 2D6 Points de Dommages, elle peut empaler et les Chances de Base de Succès de l'Attaque sont de 20 %. Tout investigateur examinant minutieusement l'endroit, ou s'étendant dans la paille, risque (15 %) de se faire attaquer par des Choses-Rat. Juste avant l'attaque, les chevaux deviendront nerveux, comme s'ils ressentaient une présence effrayante.

Premier Etage

L'escalier semi-circulaire qui mène au premier étage, s'ouvre dans le hall. Au plafond du premier étage, juste à l'est de l'escalier, une trappe donne sur le grenier. Elle est clouée en place mais, à l'examen, un Jet de Trouver Objet Caché révèle que les clous ont été récemment enlevés et replacés au moins une fois — peut-être plusieurs fois. Personne, dans le manoir, n'admet être au courant de cela et Sherrinford, ainsi que Jevers, affirment que personne n'est entré dans le grenier depuis des années. Une échelle (il y en a une dans la remise) est nécessaire pour accéder à la trappe qui pourra être déclouée au prix d'un Jet de Mécanique. Pour savoir ce qui se trouve dans le grenier, voir le paragraphe correspondant, plus loin.

Dans le couloir, seule une fenêtre située à l'est laisse entrer la lumière du jour. Des lampes sont accrochées tous les trois mètres. Lucinda est chargée de les approvisionner.

CHAMBRE A COUCHER DU MAITRE : C'est la chambre de Sherrinford, la plus spacieuse, et la plus somptueusement meublée du manoir. A côté du lit à baldaquin, il y a une grande table de toilette, une garde-robe, une table de chevet, un autre bureau, une chaise, un fauteuil et une petite bibliothèque. Une cuvette est posée sur la table de toilette, c'est celle que Sherrinford utilise tous les matins. Une bouteille de Brandy et un verre trônent sur la table de chevet. C'est là également qu'aboutit le tube acoustique connecté au Hall d'entrée. La bibliothèque contient des ouvrages sur la chasse, la nature et le sport, ainsi que sur l'art français. Il y a aussi quelques romans de la mer de Clark Russel. Un miroir ovale, en pied, est situé près de la table de toilette. Ses sculptures sont plus élaborées que sur celui de la chambre de Jevers, mais il ne présente pas cet étrange scintillement. Une cheminée s'ouvre dans le mur Ouest. Plusieurs fenêtres sont percées dans les murs et la vue est possible sur trois faces du manoir. Comme toutes les fenêtres de la maison, elles comportent des volets, actuellement ouverts. Un Jet de Trouver Objet Caché, permet de découvrir une petite crevasse dans la plinthe dans un coin de la cheminée. Si on l'éclaire, on s'aperçoit qu'elle plonge profondément dans le mur : c'est un autre trou à rat.

WATERCLOSET : Autre ajout récent à la maison, au bénéfice de Sherrinford et de ses activités. Il est similaire au WC du rez-de-chaussée mais plus somptueux. Un porte-journaux contient différents magazines Londoniens, en particulier un exemplaire du **Strand** magazine daté de Septembre 1893 dans lequel figure un récit d'un certain Dr J.H. Watson, intitulé : « The Adventure of the Greek Interpreter » (« L'interprète Grec »).

DÉBARRAS : Cette pièce contient un ensemble hétéroclite d'objets qui ne semblent pas avoir trouvé leurs places ailleurs — plusieurs peintures emballées, des boîtes de jouets et de vêtements d'enfant (ceux de Sherrinford, de Mycroft et de Sherlock), la grande baignoire de fer que Jevers utilise pour préparer les bains de Sherrinford, et d'autres objets divers, endommagés ou non. Tous sont entreposés là en raison de la difficulté d'accéder au grenier qui de toute façon est plein, selon les dires de Jevers. Il y a aussi un violon, dans son étui recouvert de poussière. Si on lui en parle, Sherrinford grogne : *« J'ai essayé d'apprendre, comme l'exigeait ma mère, mais je n'ai jamais été très bon. C'est Sherlock qui était le musicien de la famille. »*

CHAMBRES D'HOTES : Réparties de part et d'autre du couloir qui traverse la maison, les chambres d'hôtes sont des répliques, plus petites, de la chambre du maître. Elles sont aussi un peu moins somptueuses. Les lits ne sont pas à baldaquins, mais bien assez larges pour que deux investigateurs puissent les partager confortablement. Sur les murs Est, les cheminées réchauffent les pièces qui sont toutes deux meublées d'une table de toilette, d'une table de chevet et d'une garde-robe. Tard dans la nuit, lorsque tout est calme, des investigateurs qui resteraient éveillés pourraient remarquer (Jet d'Ecoute) comme des douzaines de rats courant dans les murs et sur le plancher du grenier.

Le grenier

Le grenier est poussiéreux et sale, rempli de toiles d'araignées et de saletés accumulées. Il abrite des douzaines de grandes caisses. La seule lumière naturelle est filtrée par une fenêtre sale qui se trouve à l'est. Une autre devait s'ouvrir à l'ouest, mais elle a été condamnée par des planches. Le grenier n'est pas chauffé, aussi il peut y faire froid suivant l'heure du jour et les conditions atmosphériques. Une lanterne est nécessaire, même de jour, car il y a beaucoup de recoins d'ombre, entre les grandes caisses. Mis à part les nouveaux ouvriers, tout le monde dans la maison sait que les caisses contiennent des anciennes possessions de Siger Holmes. Si quelqu'un force les caisses (il faut une barre à mine et vaincre les 10 points de Résistance), il y trouvera tout un bric-à-brac d'antiquités y compris, répartis entre plusieurs caisses, les pièces détachées de toute une roulotte de gitan. Si Sherrinford est interrogé au sujet de cette roulotte, il se fera un devoir d'expliquer que c'est avec cette roulotte que sa famille traversa l'Europe pendant 4 ans : de 61 à 65. Son père, à la requête de sa mère, la garda et l'entreposa ici. Il soupirera en se remémorant ses jours d'insouciance.

Derrière une caisse extrêmement volumineuse, séparée de celles qui contiennent les morceaux de la roulotte, il y a un Portail, tracé à la craie, et verni de façon à ce qu'il ne puisse pas être effacé du mur facilement. Il est possible de le gratter avec une lame de couteau, ou de le dissoudre avec quelque solution chimique (Jet de Chimie nécessaire pour préparer la

solution avec les produits chimiques disponibles). Si des produits chimiques sont utilisés pour effacer le tracé du mur, ils se mettront à bouillonner au contact du Portail et à fumer. Une image vaporeuse se formera fugitivement : celle de la dernière personne (ou de la dernière chose) qui a passé le Portail. Ce phénomène permettra au Gardien de laisser les Investigateurs entrevoir l'image de leur opposant... à employer plus spécialement si cela risque de les déconcerter. La caisse (TAI 35) interdit un accès facile au Portail. Elle contient des instruments de forge : enclumes, marteaux, etc. et personne ne se souvient de leur origine.

La réussite à des Jets de Suivre une Piste, ou Trouver Objet Caché, révèle que la poussière du grenier a été récemment dérangée. Un Jet réussi de Zoologie (ou Suivre une Piste) permet de se rendre compte que les traces laissées ne sont pas seulement des traces de rats ordinaires. Elles sont semblables à celles que pourraient laisser de minuscules mains humaines. Peut-être sont-ce des traces laissées par un singe ? Les traces se glissent entre les caisses, jusqu'au Portail derrière la grande caisse.

Le Sous-Sol

Le sous-sol est principalement utilisé comme cave à vins et on y entre par une porte située sous l'escalier du Hall d'entrée. Une volée de marches mène à la cave. Le bois est vieux et endommagé par les ans, mais l'ensemble est encore assez sûr pour que l'on puisse l'utiliser dans des conditions normales. Si la présence, et les buts des Investigateurs sont connus, les ouvriers descelleront l'une des marches pour qu'elle s'écroule dès la prochaine utilisation. Si cela se produit, la personne qui utilisera l'escalier subira 1D8 Points de Dommages sauf si elle parvient à réussir un Jet de Chance (pour éviter complètement cette marche) ou un Jet de Saut (pour la quitter juste au moment où elle s'effondre).

Le sous-sol ne présente rien de remarquable si l'on excepte la fine sélection de vins, installée sur des râteliers perpendiculaires aux murs. Cela ne laisse libre qu'une allée de la longueur de la cave, et entre les râteliers, il n'y a que la place de se tenir debout pour prendre une bouteille. La moins chère de toutes les bouteilles qui remplissent les râteliers ne doit pas coûter moins d'une guinée ; un spécialiste (Jet de Crédit réussi) pourrait estimer certaines bouteilles à plus de 100 £.

Le fléchissement de la flamme d'une bougie pourrait indiquer qu'il y a un léger courant d'air dans le sous-sol. Cela ne se produit que si la porte de la cave est restée ouverte, et l'on peut remarquer que le courant d'air se dirige vers le mur est. Cela peut sembler étrange car les murs sont faits de solides pierres et le sol est de terre battue, régulièrement tassée. En suivant les indications de la flamme, et au prix d'un Jet de Trouver Objet Caché réussi, on découvre un trou à rat à la base du mur. C'est cette ouverture qui crée le courant d'air. Le mur rend un son creux, si on le sonde avec un instrument dur. Pour pratiquer une brèche dans le mur, les personnages auront besoin de pioches et de marteaux (disponibles dans la remise). Il faudra deux bonnes heures de travail à un homme seul pour faire une brèche dans l'un des gros blocs de pierre qui composent le mur. Une fois la première pierre enlevée, les Investigateurs ressentent une légère brise : en tenant une lumière dans le trou, ils découvrent un tunnel qui s'éloigne de la maison, et qui continue au-delà de la portée de leur éclairage. Dans le manoir, personne ne sait rien à ce sujet, la maison était bâtie bien avant leur arrivée. Si les Investigateurs veulent continuer leur exploration, il leur faudra encore travailler pendant trois heures (temps nécessaire à un homme seul) pour que quelqu'un de la taille d'un adulte puisse s'engager dans le tunnel. Ce tunnel mène au sous-sol d'une vieille église, L'Eglise de la Sagesse Visionnaire, décrite plus loin.

Il y a 30 % de chance que la Chose-rat coure dans le sous-sol en vue des Investigateurs, si ceux-ci y restent plus de quelques minutes. S'ils se mettent à travailler sur le mur, les chances passent à 75 %. Il convient de tester ce pourcentage environ une fois par heure. La chose ressemble à un rat, sauf si l'Investigateur réussit un Jet de Zoologie (ou Trouver Objet Caché) auquel cas il s'apercevra que la créature semble quelque peu étrange... Peut-être parce que sa tête est malformée. Mais la vision qu'il en a est par trop fugitive. Si la bestiole est remarquée, l'Investigateur se trouvant le plus près d'elle a une chance de porter une attaque avant qu'elle disparaisse dans le trou (ou sous une étagère de bouteilles... si le Gardien veut prolonger la poursuite). Toutes les chances de toucher — que ce soit avec une arme à feu préparée, un objet lancé, un coup de pied, ou un coup de pioche — sont réduites de 40 % (avec un minimum de 5 %)... en raison de la rapidité et de la petite taille de la cible. Si une attaque visant la Chose-rat manque, il y a des risques pour que cette maladresse endommage les étagères de bouteilles (Le Gardien devra décider de ce qui se produit, ou si un Jet de Chance peut s'appliquer) brisant une bouteille de vin pour chaque tranche de 3 points de Dommages infligés par l'attaque. Le Gardien n'aura plus alors qu'à calculer la valeur des bouteilles de vin détruites par cette maladresse.

Si la Chose-rat est blessée, elle détale. Si elle est tuée et que l'Attaque lui a infligé le strict nombre de Points de Dommages nécessaire pour la tuer, on considérera que le corps est intact ; les Investigateurs pourront donc l'examiner alors que toutes ses horribles particularités sont visibles (ce qui va entraîner des Jets de SAN). Si le nombre de Points de Dommages infligé à la créature a été supérieur au nombre de ses Points de Vie, mais que cela n'atteint pas le double de ses PdV, le corps est fortement endommagé, mais il en reste assez pour suggérer une malformation du crâne et des os. Un Jet de Zoologie réussi révélera que le crâne est plus anthropoïde que rongeur. La réussite d'un Jet de Diagnostic des Maladies indiquera que la malformation supposée n'en est pas une, mais qu'il s'agit de la structure naturelle du squelette de la créature. Si le nombre de Points de Dommages infligé à la créature a été supérieur au double de ses PdV, il ne reste que des lambeaux de chair, dont aucune partie n'est identifiable. Une Chose-rat acculée pourra attaquer un Investigateur qui lui barrerait le passage, courant dans une jambe du pantalon, ou sous une robe.

Personnalités du Manoir

Sherrinford Holmes

FOR 14 CON 18 TAI 17 INT 15 POU 13
DEX 11 APP 15 EDU 18 SAN 78 PdV 17

Compétences : Comptabilité 45 %, Critique d'Art 70 %, Astronomie 20 %, Marchandage 45 %, Botanique 45 %, Crédit 70 %, Conduite d'attelage 45 %, Premiers Soins 40 %, Histoire 25 %, Droit 20 %, Ecouter 50 %, Monter à Cheval 75 %, Discrétion 45 %, Trouver Objet Caché 35 %, Suivre une Piste 55 %, Zoologie 35 %.

Langages (Lec./Ecr.) : Français 70 %/20 %, Grec 20 %/40 %, Italien 35 %/17 %, Latin 30 %/60 %.

Armes : Fusil de Chasse 65 %, Dommages 4D6/2D6/1D6
Cravache 70 %, Dommages 1D3+1D6
Poing 65 %, Dommages 1D3+1D6

Sherrinford Holmes est exactement ce qu'il semble être, châtelain campagnard et maître de Mycroft Manor — ce pourquoi son père l'a élevé. Toutefois, après quelques conversations avec lui on peut s'apercevoir (Jet de Psychologie réussi) qu'il y a des aspects cachés chez cet homme. Si on l'avait laissé choisir son propre chemin, il aurait pris une toute autre direction. Les nombreuses peintures et ouvrages sur l'Art Français qu'il a chez lui laissent deviner quel aurait été son avenir.

Holmes est un gaillard solide, au caractère accomodant, aimable et généreux — comme il l'a prouvé lorsqu'il a offert des terres à ceux qui étaient autrefois ses fermiers. Il est très préoccupé par ce que les autres pensent de lui. C'est ce qui lui rend l'affaire actuelle plus pesante encore, il craint que la communauté ne le tienne définitivement pour un assassin, quel que soit le résultat de l'enquête. Sherrinford est relativement peu imaginatif, et il ne partage pas les capacités intellectuelles de ses frères, quoiqu'il soit capable de battre Mycroft aux échecs (Sherlock joue rarement). Il n'est pas le moins du monde superstitieux et se montre généralement simple, sauf en ce qui concerne son amour de l'art. L'une des rares choses qui est capable de le pousser à la colère, c'est un comportement discourtois envers une femme ; cette faiblesse a été exploitée par Stark et ses hommes.

Graves

FOR 14 CON 10 TAI 12 INT 13 POU 15
DEX 10 APP 11 EDU 8 SAN 75 PdV 11

Compétences : Botanique 65 %, Charpenterie 70 %, Conduite d'Attelage 55 %, Cordonnier 55 %, Entretien Gardiennage 90 %, Jardinage 75 %, Lancer 70 %, Mécanique 65 %, Sculpture du Bois 85 %, Monter à Cheval 50 %, Mythe de Cthulhu 6 %, Premiers Soins 65 %, Soins des Chevaux 80 %, Zoologie 55 %

Armes : Fusil de chasse 70 %, dommages 4D6/2D6, 1D6
Hache 65 %, dommages 1D8+2+1D4
Massue 60 %, dommages 1D8+1D4
Poing 65 %, dommages 1D3+1D4

En tant que gardien et intendant des terres, Graves représente l'autorité partout où Sherrinford n'est pas présent. C'est un petit homme sec avec le visage tanné de quelqu'un qui a passé une grande partie de sa vie à travailler au grand air mais sa chevelure, toujours intacte (admettons qu'elle soit un peu argentée), et l'étincelle qui allume son regard montrent qu'il est encore loin du jour où il prendra effectivement sa retraite. Graves assure son travail consciencieusement et il n'a aucun respect pour les tire-au-flanc. Quoiqu'il n'ait bénéficié que d'une éducation sommaire, il est perspicace et il montre toute la sagesse du monde. Il est d'un esprit pratique et il a la tête sur les épaules, mais il a vécu trop longtemps à la campagne pour ne pas être un peu superstitieux. Il a vu des fées, deux fois, « *de petites saletés, très laides, pas du tout comme sur les images !* ». Sa conviction s'oppose formellement à la théorie de l'évolution de Darwin. Mais il garde ses opinions pour lui.

Graves n'a pas confiance en Stark, et cela depuis le début, mais il ne parvient pas à mettre le doigt sur la raison de cette méfiance. S'il conçoit de la sympathie pour les Investigateurs, il aura assez confiance en eux pour leur confier qu'il croit que Stark a hypnotisé le maître Holmes, ou quelque chose comme cela. S'il est certain de ne pas se faire ridiculiser, il ajoutera qu'il croit que Stark est de mèche avec le « Petit Peuple », peut-être même avec le Diable. Juste après avoir dit cela, il scrutera le visage des Investigateurs, à la recherche du moindre signe d'incrédulité.

Même s'ils ont tout à fait l'air de le croire, il sera tout de même sur la défensive lorsqu'il confiera qu'il a vu des choses, dans sa vie, « *Qu'les scientifiques peuvent pas expliquer* », et que son vieux père — « *qu'il repose en paix !* — *a vu des choses qui faisaient partie de la Nature mais qui étaient quand même surnaturelles* ». Il mentionne les fées qu'il a vu lui-même, et il raconte aux Investigateurs les histoires de son père qui a vu les démons ailés, dans le ciel, alors qu'il marchait dans les Collines de Cleveland, et comment son grand-père a vu le Kelpie dans le Loch, quand il était jeune homme. Si les Investigateurs manifestent de l'intérêt pour ces histoires, il décrira les fées comme des choses trapues, rugueuses, pas plus de 1 m - 1 m 20 de haut, avec des ongles en forme de pelle, le corps horriblement marbré, une langue ondulante comme celle d'un serpent et les yeux les plus diaboliques qu'il ait jamais vu. L'une d'entre elles rampait sur son ventre (Un Jet réussi de Mythe de Cthulhu permettra de reconnaître ces choses comme des descendants dégénérés d'Hommes-Serpents). Il ne peut pas leur en dire beaucoup au sujet du démon ailé qu'a vu son père, mais il peut leur montrer la sculpture qu'il a fait du Kelpie de son grand-père. Quiconque réussira un Jet de Mythe de Cthulhu, reconnaîtra dans la créature sculptée, des réminiscences d'un Lloigor sous forme rept[illegible]. Graves est prêt à croire les Investigateurs s'ils lui présentent des explications surnaturelles l'affaire du meurtre, il dans n'hésitera pas à les épauler aussi longtemps qu'il sera bien convaincu que les Investigateurs travaillent pour aider Monsieur Holmes (dans certaines limites toutefois, en particulier celles qui concernent la dynamite entreposée dans la remise).

Graves peut fournir aux Investigateurs quelques informations de choix. S'il est interrogé au sujet des employés qui ont quitté le service de M. Holmes après l'arrivée de Stark, il pourra fournir une grosse quantité de renseignements.

« Les deux premiers à partir après que Stark soit arrivé, ça a été Tom Wells et Johnny. Ils s'plaignaient des rats. Ils disaient qu'des rats leur grimpaient d'ssus, la nuit, et les mordaient. Les aut'es hommes n'avaient rien vu de pareil. J'ai installé des pièges, mais j'ai rien attrapé. Tom et Johnny, ils avaient des marques de morsures, mais j'suis bien sûr que ça r'semblait pas à des morsures de rats. Le Dr Sacker a mis des pansements dessus, mais lui non plus il pensait pas qu'c'était des morsures de rats. Tom est parti, pas longtemps après, il disait qu'il allait attraper une sale maladie s'il restait. Johnny est resté un peu plus longtemps. Une fois, il est venu m'voir en pleine nuit, il criait et il transpirait, il m'a dit qu'il avait vu une sorcière assise sur sa poitrine — comme un rat avec une tête de sorcière qu'était en train de le regarder. J'sais pas ce qu'il a pu voir c'te nuit là, mais il a jamais plus été le même, après. J'ai été obligé de l'laisser partir. Stark avait un remplaçant tout prêt, ça a été comme avec Tom Wells, on aurait dit qu'il savait qu'ils allaient partir.

Ensuite, c'est Eliphalet Staley et Dick Smith qui sont partis. Ils sont venus m'voir, un à la fois, à une semaine d'écart et ils m'ont dit qu'ils allaient quitter. Pas de raison. Mais j'savais que qu'que chose allait pas. Ils avaient l'air patraque tous les deux. Eliphalet a dit qu'il était tombé et qu'il se sentait " meurtri et contusionné " — c'est ce qu'il a dit. Dick n'a jamais rien dit, j'crois que Stark et ses deux hommes les battaient pour les forcer à s'en aller. Mais j'ai jamais pu l'prouver. Le dernier gars c'était Miller, en pleine nuit il s'est mis à courir en hurlant. Stark est arrivé juste après et il a dit qu'il avait vu le gars avaler de l'opium, ou quelque chose comme ça, et qu'il avait dû en prendre trop, qu'il avait déjà vu ça en Asie. Moi, j'en ai pas cru un mot, Miller était un brave garçon, un gars d'chez nous. J'crois que Stark lui a fait qu'que chose pour qu'il s'en aille. »

Si les Investigateurs lui demandent pourquoi il reste avec Stark, alors qu'il se méfie sérieusement de lui, Graves, surpris, leur répond qu'il faut bien que quelqu'un [illegible] pour le maître, sinon ce Stark aura vite fait de le ruiner. Graves est intimement convaincu que les ennuis de Sherrinford sont venus à cause de Stark, y compris le meurtre de Fischbein. Mais le vieil homme n'a aucune idée de la manière dont il faut s'y prendre pour le prouver. Il sera heureux d'aider les Investigateurs à le faire.

Si les Investigateurs s'inquiètent de savoir si d'anciens employés de Sherrinford sont encore dans la région, Stark leur répondra que Johnny Clay y est encore. « *Il est pas encore tout à fait bien dans tête. Il vit avec sa famille, fait les commissions pour eux mais il est un peu émotif. Il paraît qu'il*

fait des caprices au sujet des petits animaux. Peut-être qu'il a attrapé une maladie après les morsures de rat. »

Graves a une dernière information à fournir. Il a remarqué que les nouveaux ouvriers sont sortis furtivement, la nuit, et qu'ils sont partis vers l'Est. Non pas vers Osmotherley, mais vers les Landes. Il n'y a rien par là, à part une vieille église. Une nuit, il a voulu les suivre, mais c'était une nuit noire, sans lune, et il a décidé qu'il ferait mieux de ne pas partir tout seul comme ça. Si les Investigateurs décidaient de suivre les ouvriers dans leur escapade nocturne, il serait heureux de les accompagner. Il ne sait rien à propos de l'église, si ce n'est que c'est une vieille église papiste, abandonnée depuis longtemps, et que les enfants du canton racontent qu'elle est hantée.

Jevers

FOR 11 CON 12 TAI 13 INT 14 POU 9
DEX 11 APP 13 EDU 12 SAN 56 PdV 13

Compétences Comptabilité 65 %, Bibliothèque 45 %, Conduire un Attelage 40 %, Discrétion 30 %, Discussion 35 %, Droit 35 %, Étiquette 90 %, Histoire 45 %, Marchandage 45 %

Langages (Lect./Écrit.) Grec 17/35 %, Latin 22/45 %

Armes Poing 50 %, dommages 1D3
Couteau 25 %, dommages 1D6

Jevers est le maître d'hôtel de Mycroft Manor. Il était celui de Siger Holmes, avant que Sherrinford prenne la direction du domaine et il sert le châtelain actuel avec autant d'empressement qu'il le faisait pour son père. Comme Graves, Jevers est intensément loyal envers Sherrinford. Jevers se considère comme un être raffiné qui contraste au milieu de la relative grossièreté du reste du personnel, originaire du Yorkshire. Il peut se montrer autoritaire, à ses heures, surtout devant le personnel de maison et il peut même être tatillon s'il pense que les autres gens de maison ne remplissent pas leurs devoirs aussi bien que le maître est en droit de l'attendre.

Il se considère trop raffiné pour accorder un quelconque crédit au surnaturel. Il est si ferme dans ses convictions que pratiquement rien ne peut l'ébranler. En fait, s'il était un jour amené à voir quelque chose de surnaturel, ou d'anormal, il ferait tout pour en oublier l'existence, niant avoir vu quelque chose et bien capable de se persuader qu'il ne s'est rien produit.

Il se voit comme un homme de responsabilités, la maison étant la toute première d'entre elles. C'est pourquoi il ne pourrait pas se joindre aux Investigateurs dans quelque expédition hasardeuse, ou dangereuse. Il pense qu'il pourrait mieux servir le maître en gardant la maison, en la défendant par sa présence et ce, même si les autres croient, et affirment que Sherrinford est en danger quelque part. Pour convaincre Jevers de quitter la maison, l'endroit où se trouve son devoir, il faudrait qu'une discussion tourne à son désavantage. (Qu'il soit battu dans un débat, ce qui se résoud au dés de la manière suivante : l'un et l'autre adversaires font simultanément des Jets de Discussion, il y a un vainqueur lorsque l'un des adversaires réussit son jet, pendant que l'autre le rate.) Jevers se considère comme un homme de raison, l'Eloquence ne l'affecte pas.

Il apparaît toujours dans des tenues impeccables comme il sied, selon lui, à sa position. La frange de cheveux gris qu'il porte autour de son crâne dégarni représente la touche de dignité qu'un homme de sa condition se doit de posséder. En fait, lorsqu'il était plus jeune, il blanchissait légèrement ses cheveux pour présenter la dite dignité.

Jevers n'apportera qu'une aide très faible aux Investigateurs, sauf s'il s'agit de défendre la maison contre une attaque. Il sera alors un défenseur fervent, quoique assez malhabile. Mis à part sa certitude de l'innocence de Sherrinford, il n'a pas d'informations à fournir. Toute l'intrigue s'est déroulée hors de sa vue. Il considère Graves comme un rival amical dans le service du maître. Il s'entend assez bien avec Mrs Hooper, et avec Lucinda bien qu'il soit leur supérieur, mais il n'a aucune confiance en Stark, et dans les autres ouvriers, il les considère comme de grossiers ruffians, en dépit de la tolérance que Maître Holmes leur accorde.

Mrs Hooper

FOR 9 CON 12 TAI 6 INT 12 POU 10
DEX 11 APP 8 EDU 4 SAN 50 PdV 10

Compétences Cuisine 90 %, Eloquence 20 %, Occultisme 65 %, Premiers Soins 45 %, Traitement des Empoisonnements 25 %

Armes Couteau 35 %, dommages 1D6
Hachette 20 %, dommages 1D6+1

Mrs Hooper est la cuisinière du manoir. Elle cuisinait pour Sherrinford lorsqu'il était encore un petit garçon en culotte courte et elle continuera à le faire aussi longtemps qu'elle en sera capable. Quoiqu'elle ait l'habitude de se montrer grognon et dure, elle n'en a pas moins un cœur d'or. Elle considère Sherrinford un peu comme son fils, elle lui mitonne ses plats préférés aussi souvent qu'elle pense que cela lui fera plaisir sans lui nuire. Elle a placé Lucinda sous son aile protectrice, pour que la pauvre orpheline reste sur le droit chemin, en l'absence de parents pour la guider. Mrs Hooper n'a reçu que quelques rudiments d'éducation, et elle est énormément superstitieuse. Elle en connaît un bout sur tout ce qui touche aux légendes locales, au folklore, aux sorcières, aux fées et aux gens qui ont vendu leurs âmes au Diable. À des Investigateurs attentifs, elle pourrait parler de toutes ces choses pendant des heures, avec une mine de conspiratrice. Mais rien de ce qu'elle dit n'est vraiment lourd de conséquences mis à part l'allusion qu'elle peut faire à des pierres dressées non loin d'ici, qui servent de cadre à des sabbats. Bien sûr, elle ne les a jamais vues, elle n'est pas folle au point de risquer d'y aller pendant que des sorcières s'y réunissent. Elle sait aussi que la vieille église qui se dresse à l'est du domaine est hantée, mais elle ne sait rien de particulier là-dessus.

Au sujet de Stark et des autres ouvriers, elle ne peut rien dire si ce n'est qu'elle ne les aime pas, aucun d'entre eux. *« C'est d's outcomlins (étrangers) ces gens-là. Y sont pas comme nous ! Y sont bons à rien, et c'Stark c'est l'p'us mauvais d'tous — un fils du Diable l'a essayé d'embobiner c'te pauv' Lucinda avec tous ses discours su'l'vaste monde. Et c'Fischbein là, c'est ben mieux qu'i' soit mort. Si seul'ment not' maître avait pas été accusé ! »* Elle croit dur comme fer que Sherrinford est innocent, et qu'un effrayant maléfice est en train de s'insinuer dans la propriété. Chaque nuit elle verrouille la porte de sa chambre et emmène la hachette qui, dans la cuisine, sert à tailler le petit bois. Jusqu'au matin elle n'ouvrira à personne excepté à Sherrinford, Lucinda, Jever ou Graves.

Lucinda Jones

FOR [illegible] CON 11 TAI 10 INT 9 POU 8
DEX 13 APP 16 EDU 3 SAN 25 PdV 11

Compétences Chant 65 %, Cuisine 45 %, Conduite d'attelage 30 %, Entretien de maison 80 %, Mythe de Cthulhu 10 %

Armes Coup de pied 25 %, dommages 1D6

Lucinda est la femme de chambre du manoir, elle n'a que

17 ans, et elle est au service de Sherrinford depuis presque 4 ans, depuis qu'elle est partie vers le nord, après la mort de ses parents. Elle est ignorante, dépourvue d'éducation, mais elle est jolie, d'une beauté sauvage, comme celle d'un daim. Elle est reconnaissante à Sherrinford de l'avoir prise à son service, et elle apprécie les efforts de Mrs Hooper pour remplacer la mère qu'elle a à peine connue, mais elle est agitée et impressionnable. Elle est handicapée par une vision faussée du monde extérieur, celle qu'elle a découverte dans les « romans à deux sous » que Mrs Hooper lui permet de lire.

Lorsque Stark est arrivé, elle a trouvé que sa présence ajoutait de l'éclat et du mystère au manoir. Elle est tombée amoureuse de lui et lui, en retour, a utilisé cette infantile fascination pour l'attirer et l'utiliser dans le plan qu'il ourdissait contre Sherrinford. Il utilisa son influence sur elle pour l'aider à mettre Sherrinford dans les conditions propices à ses souhaits. Les attentions déplacées de Fischbein faisaient partie du plan et elle joua le jeu pour répondre aux vœux de Stark. Elle n'avait pas le moindre soupçon du fait que cela finirait par un meurtre — ses cris horrifiés à la vue du cadavre de Fischbein étaient bien réels — et maintenant elle a peur et elle voudrait partir. Mais elle craint ce que Stark pourrait lui faire si elle tentait de s'enfuir ou d'avouer ce qu'elle a fait. Un Jet réussi de Psychologie révèlera sa détresse intérieure.

Si un Investigateur la rencontre seule dans la maison, il peut la surprendre en train de pleurer. S'il l'accoste, il s'entendra répondre que c'est à cause de ce cher vieux monsieur Sherrinford, accusé de meurtre. Il est possible qu'elle ait l'air de vouloir en dire plus, mais elle se reprend et s'en va rapidement. Si les Investigateurs sont gentils et sympathiques avec elle, elle pourra commencer à envisager de se confier à eux. Mais elle est maudite, juste au moment où elle se décidera à parler aux Investigateurs, elle sera tuée au cours du second meurtre, celui qui va bientôt se produire.

W.W. Stark

FOR 16 CON 15 TAI 16 INT 15 POU 21
DEX 12 APP 14 EDU 5 SAN 0 Pdv 16

Compétences : Astronomie 30 %, Baratin 80 %, Botanique 25 %, Camouflage 25 %, Canotage 70 %, Dessiner une Carte 45 %, Discrétion 50 %, Lancer 55 %, Mythe de Cthulhu 75 %, Nager 65 %, Navigation 55 %, Occultisme 80 %, Pharmacologie 50 %, Pilotage de Navires 65 %, Psychologie 45 %.

Langages : Parler le Samoan 25 %.

Armes : Revolver (.455) 55 %, dommages 1D10+2
Couteau 65 %, dommages 1D6+1D4
Massue 70 %, dommages 1D8+1D4
Poing 75 %, dommages 1D3+D4

Sorts : Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton de Shub-Niggurath, Invoquer/Contrôler une Maigre Bête de la Nuit, Contacter un Profond, Contacter Nyarlathotep, Enchanter la Dague de Sacrifice, Signe de Voor, Création d'un Portail des Limbes, Contacter des Choses-rat, Malédiction de la Chose-rat.

Stark est le chef du Culte qui rassemble tous les ouvriers employés par Holmes. A l'origine, il s'est joint aux adorateurs de Cthulhu dans le Pacifique, alors qu'il se consacrait à divers trafics. De retour en Angleterre, il vint à Londres où Moriarty le contacta. Il devint un des principaux hommes de Moriarty. La plupart des hommes de Moriarty ne s'intéressent aux doctrines et aux dogmes du Grand Ancien que dans la mesure où il s'en sert pour les menacer, mais Stark est un philosophe. Il se considère comme un allié de Moriarty plutôt que comme un subordonné. Cet état d'esprit se justifie par le fait que les membres du culte de Cthulhu qu'il a rassemblés à Londres s'en remettent à lui pour les guider, et non à Moriarty.

Lorsque Moriarty lui a donné pour mission de s'infiltrer parmi les employés de Sherrinford Holmes, il a invoqué des Bêtes de la Nuit pour enlever l'un des ouvriers de Holmes. Stark s'est présenté, le lendemain matin, et il a proposé ses services. Il a été accepté sans qu'on lui pose de questions. Très vite, il a conçu un plan pour éliminer les autres ouvriers de Holmes. En explorant l'église abandonnée, à l'est du domaine de Holmes, il a découvert les Choses-rat qui l'habitaient. Il est parvenu à s'en faire des alliés et, avec leur aide, il a pu effrayer deux autres hommes de Holmes jusqu'à les faire partir. Après avoir réussi à les faire remplacer par deux hommes à lui, il n'avait plus qu'à pousser deux autres anciens ouvriers de Holmes à partir. Le dernier est devenu fou après qu'il lui eut fait absorber, de force, une drogue exotique, originaire de Birmanie, que lui avait apporté un de ses hommes.

Stark et ses hommes installèrent leur quartier général dans la vieille église et ils s'y rendaient, certaines nuits pour accomplir leurs rites, et rendre grâce au Grand Ancien. Ensuite, Stark commença à jouer avec les sentiments de Lucinda à qui il promit que, grâce à lui, elle allait pouvoir quitter la vie de servitude qu'elle subit dans cette campagne reculée pour vivre la vie excitante de ses rêves. Dans le même temps, il a cultivé les attentions d'une jeune fille de la ville voisine. Il compte l'utiliser pour le sacrifice, lorsque le temps sera venu. Finalement, avec l'arrivée de Fischbein, il était prêt à mettre en scène une série d'événements qui devaient désigner Sherrinford comme principal suspect dans l'affaire du meurtre.

Stark est un homme d'une robuste carrure, d'une apparence assez rude. Il semble toujours porter une barbe de plusieurs jours. Mais il sait se montrer charmant, très persuasif. S'il est interrogé, il semblera soucieux d'accorder son aide, mais réticent à l'idée d'impliquer le Seigneur Holmes dans quelque chose de mauvais. En fait, par ses manières, il semble accuser Sherrinford involontairement. Avec quelques réticences, il confirmera que Sherrinford lui a parlé de l'incident avec Fischbein, mais ses commentaires, innocents semble-t-il, au sujet de l'entrevue qu'il avait eu avec Holmes sur le fait de laisser Fischbein rester là jusqu'au matin, sont surtout destinés à incriminer Sherrinford : *« Ouai, y'avait du meurtre dans ses yeux, c'est pas qu'j'blâme le vieux maître, j'suis sûr qu'il a fait ça pour la fille, et tout... »* Aussitôt après, il s'interrompra brutalement comme s'il venait de dire quelque chose qu'il n'aurait pas dû dire. Si on le questionne plus avant, il confiera que c'était de notoriété publique que Sherrinford avait des vues sur Lucinda : *« Ça d'vait êt'd'puis qu'il l'avait fait v'nir. C'est sûr qu'les aut'serviteurs ils diront rien, surtout pas d'vant des étrangers — sauf vot'respect. C'est pas mes affaires, mais on peut pas faire autrement que de l'remarquer quand on est là d'puis un bout d'temps. M'étonne pas qu'maît' Sherrinford était en colère après Fischbein qui tournait autour ! C'est pas qu'je l'blâme, vous savez. M'est avis qu'il avait bien l'droit après tout c'qu'il avait fait pour elle. »*

Stark montre toujours beaucoup de respect quand il parle de Sherrinford. Si l'un des Investigateurs mentionne que les autres serviteurs se méfient de Stark il montrera la plus grande surprise, comme s'il l'ignorait. Il répondra qu'il fait le travail pour lequel il est payé, et qu'il se moque bien de ce que les autres peuvent penser. Il avancera que c'est sans doute à cause du fait qu'il n'est pas du coin, et qu'il faut souvent beaucoup de temps aux étrangers pour se faire accepter par la population locale : il lui faudrait sans doute travailler au Manoir pendant dix ans avant de passer pour autre chose que pour un nouvel arrivant. En bref, il tentera de faire croire aux Investigateurs que les autres employés ne leur ont pas dit la vérité. D'ailleurs eux et lui sont « dans le même bateau » — Ne sont-ils pas des étrangers, eux aussi ? — c'est pourquoi il est sans doute le seul, ici, qui acceptera de leur parler ouvertement, et de jouer franc jeu avec eux.

Interrogé sur l'état de Fischbein, il affirmera que Fischbein souffrait d'une vieille blessure et qu'il prenait des médicaments que lui avait prescrits le Dr Sacker. Si les Investigateurs ont déjà interrogé le Dr Sacker, et qu'ils répondent à Stark que le Dr Sacker n'a jamais rien prescrit à Fischbein, Stark paraîtra surpris, et affirmera que c'est exactement ce que Fischbein lui avait dit. Il ne pouvait pas passer son temps à le surveiller. Si

l'on pousse l'interrogatoire sur ce sujet, il renverra à Graves : après tout, c'est lui le chef de tous les ouvriers.

S'il est interrogé au sujet des promenades nocturnes, il dira que lui, et les autres hommes sont des gens habitués au grand air. Qu'ils aiment marcher dans les champs et les bois, se sentir proches de la nature, et qu'ils aiment contempler les étoiles. Ils ne peuvent pas le faire durant le jour, puisqu'ils travaillent.

Si on lui demande pourquoi il a quitté la mer, il répondra qu'il a été atteint d'une de ces maladies exotiques qui sévissent en Extrême-Orient — La Maladie Noire de Formose, les médecins ont dû l'appeler comme cela, ou à peu près comme cela. Il a failli en mourir. Quand il a été guéri, ses poumons ne se sont jamais totalement remis, et il ne peut plus supporter l'air de la mer, ni les climats tropicaux. Pendant un instant, il semble morose, puis il se reprend et ajoute que, s'il n'avait pas quitté la mer, il n'aurait jamais eu la chance de travailler pour quelqu'un comme Mr Holmes.

Dans l'ensemble, Stark donne l'impression d'être un homme honnête, dur à l'ouvrage, qui a été le témoin d'une tragédie qu'il aurait voulu ne jamais voir se produire. Les Gardiens devront s'appliquer à jouer Stark de telle manière que les Investigateurs puissent imaginer qu'il est possible qu'il soit innocent, et que les autres ont pu se montrer un peu malhonnêtes envers lui. Dans tous les cas, les Investigateurs ne devraient rien apprendre de lui en le questionnant : c'est un homme rusé, et extrêmement dangereux.

Il a appris le Sort : La Malédiction de la Chose-rat, des Choses-rat elles-mêmes. Qu'un Investigateur, ou un Personnage Non Joueur, meure pendant l'aventure, et Stark utilisera cette malédiction pour transformer le défunt en une Chose-rat qu'il enverra, ensuite, infester ses anciens compagnons. Ceux qui subiront le sacrifice rituel ne seront pas disponibles pour cette métamorphose : leur âme sera enfermée dans la dague du sacrifice.

Les Ouvriers

	Lucas	Blackie	Peter	Scar	Henry
FOR	12	13	11	10	12
CON	11	13	12	11	14
TAI	13	14	13	15	13
INT	11	13	13	12	13
POU	13	10	12	13	9
DEX	10	8	11	9	11
APP	10	11	8	7	8
EDU	8	7	5	9	9
PdV	12	14	13	13	14
Arme	Poing	Poing	Poing	Poing	Poing
Attaque	60 %	55 %	65 %	70 %	70 %
Dommages	1D3 +1D4	1D3 +1D4	1D3	1D3 +1D4	1D3 +1D4
Arme	*Hachette*	*Couteau*	*Pistolet*	*Massue*	*Massue*
Attaque	40 %	55 %	35 %	45 %	35 %
Dommages	1D6+1 +1D4	1D4 +1D4	1D8	1D8 +1D4	1D8 +1D4

Les ouvriers ont des ascendants parmi les Profonds, mais tous ont assez de sang anglais pour pouvoir passer facilement pour des citoyens britanniques. Tous sont dans l'attente du Grand Changement, lorsqu'ils abandonneront définitivement leur forme humaine pour vivre à jamais sous les mers. Jusque là, ils se sont mis au service de Stark qui utilise leurs muscles pour les tâches physiques, et leurs Points de Magie pour alimenter ses Sorts.

Interrogés directement par les Investigateurs, ils se montreront bourrus et peu coopératifs, passant alternativement de l'affirmation de la plus complète ignorance, aux réponses les plus insignifiantes pour les enquêteurs. S'ils sont interrogés en présence de Stark, ils guetteront son approbation avant de répondre. Généralement il acquiescera, mais les réponses qu'ils pourront fournir ne seront jamais ni importantes, ni incriminantes. Si les Investigateurs remarquent qu'ils attendent l'approbation de Stark avant de parler avec eux, il répondra que ces hommes sont là sous sa responsabilité, et que ce sont tous de vieux amis, et qu'une telle attitude est donc tout à fait normale.

En règle générale, leur attitude commune semblera affirmer qu'ils travaillent trop dur, qu'ils sont trop mal payés, et que s'ils avaient su que le travail était comme cela, ils ne seraient pas venus — spécialement depuis que le patron est devenu un meurtrier —. Ils seront très évasifs au sujet de leurs escapades nocturnes, agissant comme si cela faisait partie de leur vie privée. Poussés dans leurs derniers retranchements, ils finiront par « admettre » que des filles de la ville voisine viennent les rejoindre dans le calme de la soirée — après tout un homme a bien le droit à quelques distractions ! —. Questionnés au sujet du secret dont ils entourent ces rencontres, ils répondront que ni Graves, ni le Maître n'approuveraient ce genre de relations ; ces femmes sont des professionnelles, c'est pourquoi ils les rencontrent en cachette. Les Investigateurs devront en retirer l'impression que c'est pour que les ouvriers n'aient pas d'ennuis, qu'il leur a caché ce détail.

Fondamentalement, les ouvriers confirmeront l'histoire de Stark, et les autres détails non incriminants. Aucune tentative d'Éloquence, ou de Baratin, ne permettra d'en apprendre davantage de leurs bouches — ils sont si habitués à garder le secret de leur ascendance, que l'enquête sur un simple meurtre n'est rien en comparaison de cela —. Un Jet réussi de Psychologie révélera que ces hommes ne sont pas totalement francs. Pas nécessairement qu'ils mentent, mais au moins qu'ils ont quelques réticences.

Si les Investigateurs tentent de les suivre, il faudra qu'ils réussissent des Jets de Discrétion, et « Se Cacher » pour les suivre à vue, en évitant que les ouvriers les repèrent. Les Investigateurs ont également la possibilité de rester bien au-delà de la portée de vue, et de réussir des Jets de Pistage pour suivre la trace de ces hommes. Si les ouvriers les repèrent, ils ont plusieurs possibilités suivant l'avancement du scénario : soit lancer les Investigateurs dans une poursuite inutile à travers les bois ; soit leur tendre une embuscade et les rosser vertement, quitte à déclarer plus tard qu'ils les ont pris pour des voleurs, ou des braconniers ; soit invoquer quelques monstres pour les attaquer.

Un Investigateur qui réussirait à la fois un Jet d'Antrophologie, et de Mythe de Cthulhu, après les avoir observés de près, pourrait reconnaître leur hérédité de Profonds. Toutefois, aucun d'entre eux n'en est encore au stade de dégénérescence. Fischbein partageait aussi cette hérédité, mais sa métamorphose avait déjà commencé depuis qu'il était au service de Holmes. Cela ne modifia pas les plans établis ; Fischbein, drogué et fataliste, accepta la mort des mains de ses amis.

Si les Investigateurs ont décidé que l'un d'entre eux s'installerait dans la chambre des ouvriers, en se faisant passer pour le remplaçant de Fischbein, cet Investigateur déguisé rencontrera le regard soupçonneux des autres ouvriers dès la première soirée. Ceux-ci lui demanderont, d'un ton bourru, *« Qui t'es, toi ? »*. De sa réponse dépend la suite des événements ! S'il affirme n'importe quoi sauf qu'il a été engagé pour remplacer Fischbein, ils l'ignorent purement et simplement. Si, au contraire, il affirme qu'il va remplacer Fischbein, et qu'il a été engagé, ils le toiseront, et commenceront à se déplacer pour l'entourer. L'un d'eux fouillera dans son coffre pour en sortir une bouteille et s'avancera, menaçant, vers le nouveau venu. Il lèvera lentement la bouteille, comme s'il se préparait à la briser sur le crâne du nouveau. Mais, juste avant de l'abaisser, il se mettra à sourire, et lui tendra un verre en disant : *« Bois un coup, Mec ! »*. Si, avant ce moment, l'Investigateur a déjà donné un coup de poing, ou entrepris une quelconque autre action offensive contre l'homme, il s'ensuivra une bagarre dans laquelle l'Investigateur se sentira fortement désavantagé par le nombre. Après quelques rounds, si le combat continue, et si l'Investigateur est encore sur pieds, Stark apparaîtra pour arrêter la bagarre. Les hommes expliqueront alors qu'ils voulaient juste s'amuser un peu avec le nouveau copain et qu'ils se préparaient à lui offrir un

coup à boire lorsqu'il a commencé à cogner. Si l'Investigateur ne commet pas d'acte aussi « négatif » contre l'homme, mais s'il refuse tout de même de boire, les autres, menaçants, l'encercleront. Dès qu'il aura accepté, il se rendra compte que la bouteille contient du Whisky bon marché. S'il n'accepte jamais de boire, les hommes resteront peu amicaux avec lui pour tout le temps qu'il restera avec eux. Mais s'il accepte de boire, ils se montreront amicaux par la suite, bien qu'il ne soit jamais mis dans les confidences. La plupart du temps, ils le laisseront en dehors de leurs activités, mais ils seront assez amicaux.

S'ils apprennent qu'il est, en fait, un complice des enquêteurs, leur attitude va se refroidir et ils pourraient bien lui arranger un « accident ». Tant que leurs relations resteront cordiales, ils lui offriront encore du Whisky, à chaque fois qu'ils projetteront une promenade nocturne. Mais cette fois le Whisky sera drogué, afin qu'ils puissent s'éclipser en paix. C'est ce qu'ils feront aussi la nuit où ils disparaîtront. Si l'Investigateur ne boit pas, ou s'il est déjà reconnu comme ennemi, ils l'assommeront et les autres Investigateurs le retrouveront plus tard, ligoté et bâillonné. Si le fait de le réduire à l'impuissance est impossible pour une quelconque raison, ils empoisonneront son repas du soir avec un poison de Puissance 15. La possibilité de le sauver dépendra alors du temps qu'il faudra aux autres Investigateurs pour le retrouver, et de leurs Compétences à Traiter les Empoisonnements. (Le Dr Sacker, à la ville, peut être appelé si les Investigateurs réagissent rapidement.)

Tous les ouvriers connaissent le sort « Création d'un Portail des Limbes », et Hanney sait Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton de Shub-Niggurath. A part Stark, chacun a un tatouage représentant une pieuvre, quelque part sur le corps. Pour le remarquer, il faudra qu'un Investigateur examine le corps nu d'un ouvrier inconscient ou mort.

Les Environs

Une fois qu'ils auront questionné le personnel du Manoir, qu'ils auront inspecté la maison et les terres, les Investigateurs voudront sans doute inspecter les environs. D'ailleurs, s'ils répugnent à le faire, ils courent à la mort.

TRANSPORTS : Les Investigateurs peuvent, tout simplement, aller à pied. Les distances ne sont pas très grandes. Si un Investigateur a au moins 20 % de Compétence en Equitation, Graves lui permettra de prendre un des chevaux. Graves permettra aussi que l'on prenne le buggy et un cheval, mais cela limitera la visite aux routes plates et aux champs aisément traversables. Avec le buggy, tous les cours d'eau devront être traversés par les routes.

FERMES ATTENANTES : Elles faisaient autrefois partie du domaine, et on en trouve disséminées dans tous les environs. Les fermiers ne pourront fournir que très peu d'informations utiles aux Investigateurs. Tous pensent que Mr Holmes est un homme bon, hautement honoré pour les avoir libérés de leurs devoirs envers le château et leur avoir offert leurs terres. Néanmoins, ils pourront indiquer que Holmes a perdu une partie de la considération générale depuis qu'il a fait venir tous ces « newcomlins ». Pas un des fermiers n'a quoi que ce soit de spécifique à reprocher aux ouvriers, ni de raison particulière de s'en méfier. Mais les fermiers, en règle générale, se méfient des étrangers — les Investigateurs ne font pas exception à la règle. Si un Investigateur est originaire du Yorkshire, ou d'une autre région d'Angleterre septentrionale (tout de même pas d'Ecosse), ils seront plus enclins à communiquer avec lui. Les autres devront réussir à faire preuve d'Eloquence, de Psychologie, ou « Crédit » pour éviter la suspicion naturelle des fermiers. Quel que soient les résultats des Jets précédents, il ne sera pas possible d'obtenir d'autres informations que celles qui figurent ci-dessus sauf sur un jet de 01-05, et si le fermier interrogé vit à proximité de la vieille église. Dans ce cas seulement, le fermier leur dira que l'église est maintenant habitée par les démons. Il a vu leurs feux infernaux, et il a entendu leurs chants blasphématoires.

***OSMOTHERLY, SIGSTON, BROMPTON** et autres petits villages :* Leurs habitants réagissent de façon tout à fait identique à celle des fermiers lorsqu'il s'agit de rencontrer des étrangers. Ils ne pourront obtenir aucune nouvelle information dans les villages avoisinants. Mais, alors que les Investigateurs déambulent dans la rue, ils croisent un vieux bonhomme, peu avenant, sur le bord du trottoir. Avec un air saccadé, le vieux leur demande « *Alors, les gars, ça marche les Investigations ?* » et l'un des Investigateurs sera surpris d'entendre son nom mentionné par le bonhomme qu'ils auront juste le temps d'entrevoir alors qu'il se glisse derrière une maison après leur avoir adressé un clin d'œil. Qu'ils se décident, ou non, à la poursuivre, juste au moment de disparaître à leur vue, il se redressera, changeant d'expression, et ils pourront reconnaître Sherlock Holmes leur adressant un autre clin d'œil. Quelle que soit leur manière de le rechercher ensuite ils ne parviendront pas à le retrouver. Son apparition, à ce moment là, est seulement destinée à les assurer que Sherlock Holmes ne les a pas oubliés. S'ils interrogent les gens du village au sujet du vieux bonhomme, ils s'apercevront vite que personne ne l'avait jamais remarqué auparavant.

ÉGLISE DE LA SAGESSE VISIONNAIRE : Voir plus loin, le paragraphe concernant l'Eglise.

LES PIERRES DRESSÉES : Sur une petite colline, les ruines pré-romaines d'un petit cercle de pierres dressées délimitent une zone d'un peu plus de deux mètres de diamètre. C'est là que Stark a contacté les Bêtes de la Nuit qui ont enlevé l'ouvrier qu'il a remplacé au manoir. Il continue à les invoquer à l'occasion, pour exécuter certaines autres tâches. Il le fait toujours à cet endroit car les pierres détiennent encore de la magie ancienne. Stark viendra ici au cours de la nuit qui précède la Nuit de Walpurgis. Si l'un des Investigateurs suit Stark jusqu'aux pierres dressées, il pourra le voir au centre du cercle, conférant avec des voix invisibles venues du ciel (Stark sera en train de chercher des conseils et de l'aide auprès de l'un des serviteurs de Nyarlathotep). Si Stark remarque le ou les Investigateurs, il appellera à l'aide, et deux Choses se matérialiseront dans l'air (envoyées par les Serviteurs de Nyarlathotep) pour passer à l'attaque. Stark en profitera pour s'éclipser durant l'attaque, et changera son « emploi du temps », si le second meurtre n'a pas encore été commis, il le commettra immédiatement.

Chose n° 1 :

FOR 22 CON 22 TAI 22 INT 8 POL 10
DEX 8 PdV 22 Mouvement 9

Armes : Queue flagellante 40 %, dommages 2D6

Chose n° 2 :

FOR 22 CON 22 TAI 22 INT 8 POL 10
DEX 8 PdV 22 Mouvement 9

Armes : Queue flagellante 40 %, dommages 2D6
Morsure 30 %, dommages 3D6

Note : Ces Choses ressemblent à des serpents cancéreux géants. Leur seul trait facial est une gueule tapissée d'une dentition déchiquetée et d'excroissances tumorales. Si elles sont tuées, elles fondent en une boue dégoûtante, en quelques heures. La perte de SAN, à la vue de ces horreurs est de 1/1D6.

Si les Investigateurs se rendent sur le site des pierres dressées de leur propre initiative, sans suivre Stark, un Jet réussi d'Archéologie les informera qu'il s'agit de ruines pré-romaines, peut-être même pré-celtiques. De nuit, quiconque se tient au centre du cercle de pierres, et réussit un Jet d'Ecoute, peut percevoir vaguement des voix courant dans le lointain. Même la plus attentive des Ecoute ne permettra pas de distinguer ce qu'elles disent. Si un Sort de Contact Nyarlathotep est lancé depuis l'intérieur du cercle, il réussit immédiatement, et les voix deviennent graduellement, de plus en plus fortes, jusqu'à ce que le lanceur puisse les entendre distinctement. Elles se présentent, dans un horrible chevrotement, comme des serviteurs de Nyarlathotep, et demandent à l'Investigateur, ce qu'il veut. Quelles que soient les demandes qu'il pourra formuler, il n'obtiendra que des réponses sans valeur ou même déroutantes (telles que « *Yuggoth détient la clé* », ou « *Fischbein n'est pas mort, ne cherchez pas son meurtrier* », ou encore « *On ne peut pas répondre, il faut demander au Grand Maître Sherrinford* »). Tous les autres sorts d'Invocation, Appel ou Contact, lancés depuis le cercle voient leurs chances de réussites augmentées de 20 %. Bien entendu, certains sorts ne peuvent pas être lancés depuis cet endroit, comme « Contacter un Profond » ou « Invoquer un Vampire Stellaire » si la nuit est couverte.

LE VIEIL EBAN . Cette zone consiste en une portion de forêt plus dense que partout ailleurs dans la région. Si les Investigateurs explorent la petite forêt, ils découvriront une clairière dans laquelle est bâti un petit cottage. Comme ils [illegible] près d'eux, recevra l'arrivée de la décharge de plombs. Un éventuel cavalier devra immédiatement réussir un Jet d'Equitation, pour ne pas être jeté à bas du cheval affolé. Toute personne désarçonnée pourra tenter un second Jet d'Equitation pour éviter de subir les 1D6 Points de Dommages dus à la chute. Quiconque restera en selle pourra contrôler son cheval, mais ceux qui en tomberont verront s'enfuir leur monture. Quoi qu'il en soit, la décharge de fusil sera immédiatement suivie par le rugissement d'une voix âgée qui dit « *Foutez le camp de ma propriété, ou je vous descends !* ». Si les Investigateurs tournent les talons pour s'en aller, il n'y aura plus de coups de feu. S'ils ignorent l'avertissement et restent sur place, ou avancent, le vieil homme rechargera son fusil et tirera deux autres coups, à côté, à titre de second avertissement. S'ils ignorent encore ce coup de semonce, il criera « *Je vous aurai prévenus* » et il tirera, pour toucher cette fois, s'ils font mine de ne pas s'en aller. Aucune Communication ne semble être d'aucun secours. Il est clair que le vieil homme considère les Investigateurs comme des intrus et qu'il veut les voir quitter sa propriété une bonne fois pour toutes. Si les Investigateurs se mettent à riposter à ses coups de feu, le vieil homme, depuis son cottage, commencera à viser pour tuer.

Si les Investigateurs s'en vont et parlent de cet incident à n'importe qui, ils seront informés qu'ils se trouvaient sur la terre du vieil Eban et qu'il s'agit d'un vieux bonhomme au cerveau un peu dérangé, mais inoffensif si on le laisse tranquille. S'il a tiré sur les Investigateurs, personne ne semblera s'en inquiéter, même si l'un d'entre eux a été blessé : « *Il vous avait averti, n'est-ce pas ? donc c'est de votre faute* ». Le constable Culverton sera à peu près du même avis, si l'incident lui est rapporté. Sauf dans le cas où il ait eu mort d'homme. Si un Investigateur a été tué, il promettra d'aller parler à Eban et de le mettre en état d'arrestation — Une fois qu'il y sera allé, il ne reviendra jamais. Si Eban, lui-même, est blessé, il ne viendra pas le dire, et le constable ne s'en occupera pas plus que si c'est un Investigateur qui a été touché. Mais si c'est Eban, qui a été tué, le constable arrêtera les Investigateurs sous l'inculpation d'homicide. Même si c'est Eban qui a tiré le premier, ils se trouvaient sur sa propriété, et chacun sait que Eban prévient toujours les étrangers.

Le Vieil Eban est, en fait, un druide dont la foi a connu une résurrection moyenne, sous une forme expurgée, dans cette époque victorienne. Il a abandonné la branche organisée de sa religion, et il s'est exilé dans le North Riding, loin de ses camarades. Il a choisi cet endroit en raison des sympathiques petits bosquets qui entourent son cottage, là où il pouvait espérer adorer la Nature en toute quiétude. C'est un ermite, par nature, et il ne tolère pas d'intrus. Il est au courant de la présence des adorateurs de Cthulhu dans les parages, il les a vus au cercle de pierres qu'il utilise lui aussi. Il sait également que quelque supercherie se prépare au Manoir, mais il ne s'en soucie absolument pas. Il conserve une parfaite neutralité, tant que personne ne le menace ni lui, ni ses arbres. S'il se sent menacé, il fera appel à un Sombre Rejeton de Shub-Niggurath, pour se défendre. S'ils décident — pour une quelconque raison — de l'attaquer, les adorateurs sont capables de faire, eux aussi, appel à un Sombre Rejeton, car c'est de loin le monstre le plus puissant qu'ils peuvent invoquer et le bosquet qui entoure le cottage est parfaitement propice à l'invocation. Ils risquent alors de ne pas se remettre de leur surprise car le vieil Eban est capable de commander un Sombre Rejeton avant toute autre personne, et ce, en dépit de tous les Sorts de Contrôle qui peuvent être lancés.

Si les Investigateurs s'aventurent sur ses terres, et répondent par les armes à ses coups de feu, après qu'il aura tiré ses coups de semonces, leurs % d'Attaques seront réduits de 20 % car il se cachera dans l'encadrement de sa porte. Après avoir vidé son fusil sur eux, il fera retraite dans la forêt et invoquera un Sombre Rejeton de Shub Niggurath pour lui faire attaquer les Investigateurs. S'il était tué avant de pouvoir le faire, un Sombre Rejeton apparaîtrait à la nuit pour attaquer l'Investigateur qui aura tué le Vieil Eban. Le vieil homme ne blessera, ni ne gênera en aucune manière les Investigateurs que si ceux-ci l'attaquent, ou s'ils refusent de prendre en compte ses avertissements. S'ils leur prenait la mauvaise idée de mettre le feu à la forêt, ou de commettre un acte similaire, il lancerait 1D3 Sombres Rejetons à leurs trousses, pour venger les esprits des arbres brûlés.

Le Vieil Eban

FOR 8	CON 12	TAI 12	INT 15	POU 18
DEX 10	APP 7	EDU 8	SAN 0	PdV 12

Armes Fusil de chasse cal. 20 65 %, dommages 2D6/1D6/1D3
Couteau 90 % dommages 1D4

Compétences Botanique 75 %, Camouflage 50 %, Chimie 15 %, D[illegible]stic des Maladies 25 %, Discrétion 65 %, Ecoute 70 %, Lancer 60 %, Mythe de Cthulhu 35 %, Occultisme 80 %, Parler avec les Autres [illegible] %, [illegible] 5 %, Prédiction du Temps 60 %, Se Cacher 70 %, Traitement des Empoisonnements 55 %, Trouver Objet Caché 40 %

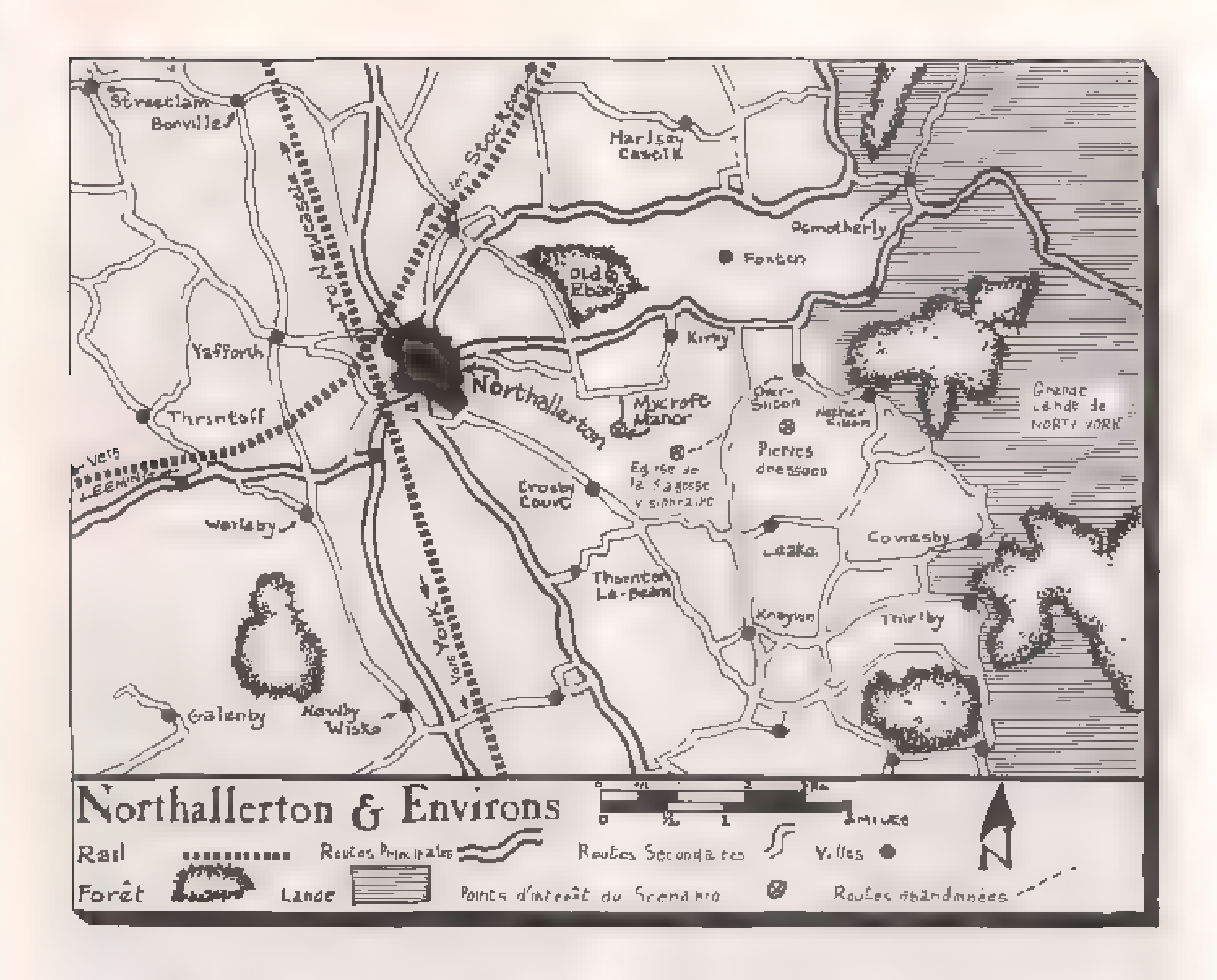
Langages (Parler/Lire) Gaélique 75/37 %, Latin 32/65 %

Sorts Signe des Anciens, Poudre de Ibn-Ghazi, Signe de Voor, Invoquer un Sombre Rejeton de Shub-Niggurath

Capacités Spéciales Les Sombres Rejetons lui obéissent toujours, sans qu'il ait besoin d'avoir recours à un Sort de Contrôle. Si la créature est déjà sous le Contrôle de quelqu'un d'autre, un simple mot lui suffit à rompre ce Contrôle à son avantage.

Note . Eban dispose d'une copie manuscrite, en Anglais, de **De Vermis Mysteriis**, caché sous son lit. L'écriture en est un véritable gribouillis en « pattes de mouche », mais un Jet de Lecture de l'Anglais permettra de le déchiffrer. Une fois lu il n'ajoute que 10 % aux Connaissances du Mythe de Cthulhu mais, pour le reste, il est en tous points identique à l'édition latine.

De la même manière qu'il ne les gênera en rien, s'il n'est pas provoqué, il n'aidera pas non plus les Investigateurs, à moins qu'ils ne fassent preuve de connaissances en matière d'Occultisme appliqué aux forêts, et de rituel druidique. Pour en arriver là, il faudra que les Investigateurs le réduisent à l'impuissance, et c'est à ce moment qu'il s'écriera : « *Vous ne*



savez rien de moi, des forêts ni des druides. Laissez-moi maintenant ! ». Si, à ce moment-là, les Investigateurs déclarent qu'ils ont connaissance de ces sujets, il les écoutera. Si un des Investigateurs réussit des Jets de Botanique, Occultisme, et Archéologie — tous les trois — Eban sera convaincu, et il les aidera dans toute la mesure du possible.

Northallerton

Les citoyens de la ville sont assez semblables à leurs voisins de la campagne, et ils se montrent un peu méfiants envers toutes les personnes qui ne sont pas originaires du nord de l'Angleterre. Toutefois, comme la ville est desservie par une gare de chemin de fer, ils sont un peu plus habitués à fréquenter des étrangers. Cela se traduit, pour les Investigateurs, par des chances doublées aux Jets d'Eloquence, Crédit ou Baratin nécessaires pour se faire admettre. La plupart des habitants de la ville connaissent le Squire Holmes et le respectent. Pourtant quelques-uns pensent que c'était faire preuve d'une noblesse de cœur un peu folle que de faire cadeau d'une partie de ses terres aux fermiers qui dépendaient du Manoir. Beaucoup sont ceux qui ne pensent plus autant de bien de lui depuis qu'il a engagé des étrangers qu'il a fait venir ici, au lieu d'employer plus de garçons du cru. Ils sont un peu plus circonspects, aussi, en raison de ce qui est arrivé aux hommes qui travaillaient pour lui, avant. Aucun d'entre eux n'est encore dans le coin, « *sauf ce pauvre Johnny, et on sait comment il est maintenant !* » Si les Investigateurs déclarent leur ignorance de l'état de Johnny, la population sera unanime : « *Il est cinglé.* » Personne, dans Northallerton ne sait quoi que ce soit au sujet de la vieille église.

LA « GENDARMERIE » **DE NORTHALLERTON :** La prison, et le bureau du constable Culverton. C'est un petit bureau, avec deux cellules et une salle nue qui contient un bureau et un coffre (où l'on dépose les pièces à convictions). Sur le mur, un râtelier accueille deux fusils de chasse à double canons — l'un de cal. 20, l'autre de cal. 12. Près de la porte une petite étagère de livres reçoit des ouvrages sur la loi anglaise, et la collection des décrets du comté. Le coffre a l'air solide, et sa combinaison semble impénétrable, sauf pour un professionnel du perçage de coffres. Seuls Culverton et son assistant, Ted Marvin, connaissent la combinaison du coffre. Bien entendu, un monstre doté d'une FOR de 40 — comme un Sombre Rejeton — pourrait facilement arracher la porte.

Il y a 70 % de chances que Culverton soit dans son bureau, à n'importe quel moment de la journée ; les probabilités sont identiques en ce qui concerne son assistant, Ted Marvin. (Tester ces % séparément, afin que l'un puisse être présent pendant que l'autre est absent, et vice-versa). Quand Culverton n'est pas au bureau, c'est généralement parce qu'il a été appelé pour une plainte ou qu'il patrouille dans la ville.

Si les Investigateurs ont été invités par Culverton à lui rendre visite, lorsqu'ils l'ont rencontré à Mycroft Manor, et s'ils ne lui ont pas menti (il a maintenant eu le temps de télégraphier à Londres pour vérifier leurs identités) ils sont reçus cordialement. Il accepte de partager les informations avec eux, mais il ne leur en rappelle pas moins qu'il est le représentant de la loi britannique dans cette région et qu'ils n'ont aucune autorité légale, même si c'est Sherlock Holmes qui les a envoyés. Culverton admet facilement qu'il a toujours apprécié Sherrinford Holmes et qu'il a quelques réticences à croire qu'il soit le meurtrier de Fischbein. Mais les preuves sont là, et à moins que les Investigateurs ne puissent lui amener de nouveaux éléments, il sera forcé de présenter Sherrinford devant les magistrats. Culverton les informe de tout ce qu'il a pu apprendre sur l'affaire, mais cela ne devrait pas leur fournir d'informations nouvelles s'ils ont interrogé Sherrinford consciencieusement, et s'ils ont parlé avec les domestiques de la maison (Culverton a questionné Stark, il est donc au courant du soi-disant béguin que Sherrinford entretiendrait pour Lucinda).

Si, lors de la première entrevue avec Culverton, aucun Investigateur n'a réussi de Jet de Discussion, ou d'Eloquence, et s'ils n'ont donc pas été invités à lui rendre visite, il faudra qu'ils réussissent un de ces Jets cette fois-ci, avant de pouvoir obtenir une quelconque information de sa part. Si aucune réussite ne se produit, il restera très poli, écoutera ce qu'ils auront à dire, leur promettra d'examiner toute nouvelle information qu'ils pourraient lui transmettre, leur rappellera qu'ils n'ont aucune autorité légale, et leur donnera congé sans partager les informations qu'il a pu recueillir. S'ils n'ont pas été honnêtes avec lui, et s'il peut le prouver, il les recevra avec une attitude glaciale, et les menacera d'emprisonnement, s'ils commettent l'erreur d'intervenir dans l'enquête officielle. Bien entendu, dans ce cas, il ne leur fera pas part des informations qu'il détient, et il ne les aidera pas au-delà de ce qu'il est tenu de faire en faveur de tout citoyen dans les ennuis.

Si les Investigateurs ont réussi à prendre Culverton par son bon côté, il leur permettra d'examiner l'arme du crime. Un Jet réussi d'Archéologie, ou d'Occultisme révèlera qu'il s'agit d'un Kriss, semblable aux armes qu'utilisaient l'ancien Ordre des Assassins. Culverton expliquera qu'un kriss identique à celui-ci a été volé chez un collectionneur privé, à Londres, il y a un mois environ. A ce moment-là, Sherrinford était à Londres, supposé assister à une exposition d'art. (Pour le Gardien : Bien entendu ce kriss, jumeau de celui que Stark possède, a été volé à Londres par l'un des hommes de Moriarty, et il a été ensuite transporté dans le Yorkshire pour prendre sa place dans le décor du drame).

Si Culverton n'est pas dans son bureau, mais que Ted M[illegible] qu'ils travaillent pour le célèbre Sherlock Holmes. Il rêve de devenir un jour, un grand détective lui aussi. Toutefois, il ne leur ouvrira pas le coffre sans la permission de Culverton.

Le coffre contient aussi les effets personnels de Fischbein : un couteau de poche, un compas de marin, une bouteille de Whisky à bon marché presque vide, un livre usagé contenant des cartes du Pacifique, et une bague avec un symbole qu'un Jet de Mythe de Cthulhu permettra d'identifier comme la représentation stylisée d'une tête de Profond. Culverton ne permettra pas que les Investigateurs emportent le moindre de ces objets.

Quelle que soit l'attitude de Culverton au début du scénario, il sera convaincu de la culpabilité de Sherrinford à la suite du second meurtre, et il pourra soupçonner les Investigateurs de complicité. Dans tous les cas, après la mort de Lucinda, il cessera de prêter l'oreille aux théories des Investigateurs, et il fera son travail en arrêtant Sherrinford.

Homme efficient et consciencieux, Culverton n'est ni imaginatif, ni crédule. Il se considère comme un homme instruit, et il ne souscrit à aucune des histoires qui pourraient se rapprocher de la superstition. Il est donc difficile, pour lui, d'avaler tout récit faisant intervenir des événements surnaturels. Si les Investigateurs ont réussi à gagner son amitié, il leur donnera une lettre de recommandation pour le Dr Sacker afin qu'ils puissent obtenir de lui des informations sur le corps de Fischbein.

Constable Danvers Culverton

FOR 13 CON 12 TAI 13 INT 13 POU 16
DEX 11 APP 12 EDU 12 SAN 80 PdV 13

Compétences : Conduite d'attelages 45 %, Discrétion 45 %, Droit [illegible] Pistage 45 %, Premiers Soins 60 %, Psychologie 40 %, Trouver Objet Caché 40 %

Armes : Matraque 70 %, dommages 1D6+1D4
Fusil de chasse cal. 12, 50 %, dommages 4D6/2D6/1D6
Fusil de chasse cal. 20, 50 %, dommages 2D6/1D6/1D3

Assistant — Constable Ted Marvin

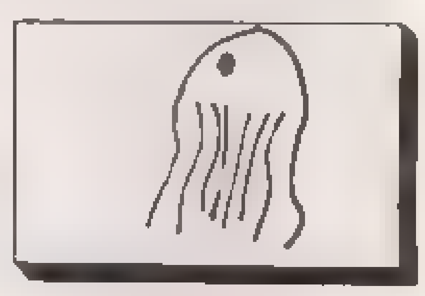
FOR 1[illegible] CON 1[illegible] TAI 12 INT 12 POU 11
DEX 14 APP 9 EDU 11 SAN 55 PdV 12

Compétences : Conduite d'attelages 25 %, Discrétion 25 %, Droit 50 %, Ecoute 35 %, Equitation 45 %, Pistage 45 %, Premiers Soins 40 %, Psychologie 20 %, Trouver Objet Caché 30 %

Armes : Matraque 40 %, dommages 1D6
Fusil de chasse cal. 12, 30 %, dommages 4D6/2D6/1D6
Fusil de chasse cal. 20, 30 %, dommages 2D6/1D6/1D3

CABINET DU DOCTEUR : Le Dr Osmond Sacker, un sexagénaire, est le médecin de la ville. Il occupe aussi le poste de coroner du comté. Il est d'un abord grognon, et son aspect est dominé par l'apparence parcheminée de sa peau. Dans ses habitudes, il est méticuleux. Lorsque les Investigateurs lui rendent visite, il commence par croire qu'il s'agit d'une consultation médicale, et il entreprend immédiatement d'examiner celui de ses visiteurs qui semble le moins bien portant (celui dont la CON est la plus faible), tout en énonçant tout un chapelet de griefs contre la trépidante vie moderne qui cause toutes sortes de maladies, contre les trains, et ces fumées qui rongent les poumons, etc. Il continue ainsi, imperturbable, jusqu'à ce que quelqu'un réussisse à attirer son attention (Jets d'Eloquence ou Discussion). A ce moment-là, il daigne cesser son examen et écouter ce que ses visiteurs ont à dire. S'ils demandent à voir son rapport concernant l'examen du corps de Fischbein, ou s'ils l'interrogent à ce sujet, il refuse catégoriquement. Si l'on insiste, il répond que ces informations sont de nature strictement confidentielle, d'autant plus qu'il s'agit d'un meurtre. Sauf dans le cas où ils peuvent présenter une lettre de recommandation de Culverton, ou si l'un des Investigateurs est également Docteur en Médecine et qu'il réussit un Jet d'Eloquence, il ne leur confiera aucune information. Si l'une des conditions précédentes est remplie, il n'ouvrira toujours pas son rapport mais il fournira les informations suivantes.

Il est indubitable que Fischbein a été tué avec la dague qui a été trouvée sur les lieux. Le Dr Sacker n'a jamais rien vu qui ressemble à cette dague auparavant. Fischbein avait subi de nombreuses coupures avant que le coup mortel soit porté, mais [illegible] probablement [illegible] senti car son organisme était encore fortement envahi par l'opium. Les coupures étaient assez étranges, elles semblaient former une sorte de dessin. Si les Investigateurs lui demandent de reproduire le dit dessin, il tracera le motif suivant.



Le Tatouage de la Pieuvre

Le Dr Sacker mentionne aussi que Fischbein souffrait d'une sorte de maladie dégénerescente, probablement héréditaire. Ses yeux étaient protubérants, mais il n'a pas trouvé traces de maladies connues pouvant l'expliquer. Ses doigts étaient reliés entre eux par une membrane, et le squelette de ses pieds était sensiblement allongé. Et son cou — à première vue le Dr a pensé qu'il avait été coupé, là aussi — mais il s'agissait seulement de plis profonds, d'un aspect naturel. Le fond de ces plis étaient rouges et à vif, comme si la chair avait été irritée, ou déchirée. A ce moment, le Dr scrute les visages des Investigateurs ; s'ils ont l'air de souhaiter l'entendre continuer, il se livrera à quelques spéculations : il est possible que cet individu ait présenté une sorte de régression Darwinienne, comme certains phénomènes de cirques. Le Dr Sacker n'est pas plus réceptif aux histoires de monstres et d'occultisme que ne l'est Culverton.

Si les Investigateurs s'enquèrent des médicaments prescrits par le Docteur à Fischbein, le médecin nie avoir eu connaissance de cela, et il déclare même n'avoir jamais vu Fischbein avant d'examiner son cadavre. Il peut informer les Investigateurs du fait que Fischbein a été enterré dans le cimetière municipal, dans la fosse des indigents.

S'ils le lui demandent, il peut aussi parler des morsures de rats qu'il a eu à traiter sur les anciens ouvriers de Holmes. Il semble que ce souvenir le dérange et il est sur la défensive. Finalement, il dévoilera que ces morsures n'ont jamais ressemblé à celles qu'auraient pu infliger des rats. Elles auraient plus ressemblé aux pincements que peut produire un chimpanzé. Il n'est pas sûr de savoir ce qui a perturbé la santé mentale de Johnny Clay ; ses morsures n'avaient pas l'air d'être infectées. Il ne pense pas qu'il y ait d'espoir de guérison pour Clay. Si on lui demande où les Investigateurs peuvent le rencontrer, le Dr Sacker leur indiquera que s'il n'est pas chez lui, il doit être à la taverne du Coq Rouge *(The Red Rooster)*. Il rend quelques services au patron ; c'est à peu près le seul travail qu'il peut encore assurer. Il arrive parfois que le pauvre garçon oublie ce qu'il doit faire, et qu'il parte errer quelque part.

Si les Investigateurs font une impression favorable au Dr Sacker, il peut les autoriser à examiner les autres corps, quand les meurtres et les morts continueront au Manoir ; même si Culverton n'est pas leur ami, le Dr Sacker a son propre libre arbitre.

Dr Ormond Sacker

FOR 6 CON 10 TAI 13 INT 16 POU 12
DEX 15 APP 8 EDU 17 SAN 60 PdV 12

Compétences : Anatomie 65 %, Botanique 35 %, Conduite d'attelages 35 %, Diagnostic Maladies 65 %, Equitation 45 %, Pharmacologie 65 %, Premiers Soins 80 %, Traitement des Maladies 60 %, Traitement des Empoisonnements 55 %, Zoologie 40 %.

Langages (Parler/Lire) : Grec 30/60 %, Latin 37/75 %.

LA TAVERNE DU COQ ROUGE : Le pub local. C'est là que la plupart des travailleurs de Northallerton viennent se détendre devant une chope de stout, autour d'un jeu de fléchettes, ou en se racontant des histoires et se lançant des plaisanteries. Pendant que les Investigateurs s'approchent, ils peuvent discerner le bourdonnement de voix d'une joyeuse convivialité. Mais, à l'instant où ils entrent pour la première fois, toutes les voix se taisent, toutes les activités s'interrompent, et tout le monde les suit des yeux pendant qu'ils entrent et prennent place à une table. Le patron les observe, mal à l'aise, pendant un petit moment, puis il retourne à ses activités précédentes.

Irene, la barmaid, s'approche de leur table et, avec un sourire incertain, elle attend leur commande. A l'exception d'Irène, personne dans la taverne n'est disposé à perdre son temps à parler aux Investigateurs. Les chances de modifier cette attitude par un Jet d'Eloquence sont réduites de moitié. Mais c'est le travail d'Irène de se montrer aimable et serviable avec les clients, aussi l'Eloquence sera-t-elle normalement efficace avec elle. De plus, pour chaque shilling que les Investigateurs lui abandonnent à titre de pourboire, les chances d'obtenir une réaction cordiale de sa part sont augmentées de 5 %.

Mais quelle que soit la personne à qui les Investigateurs parviennent à parler, l'attitude que montreront ces gens sera très semblable à celle du reste de la population qu'ils ont pu rencontrer en ville, et dans la campagne : tous appréciaient Squire Holmes et sont choqués de ce qui s'est produit. Pendant les heures de travail, Johnny Clay est dans la taverne 65 % du temps et tout habitant pourra le désigner. Si les Investigateurs posent des questions au sujet des ouvriers, ils apprendront que l'une des filles du coin voit Stark (Personne n'a jamais entendu dire que d'autres filles rencontreraient les autres ouvriers) son nom est Mina Falworth, et elle fait le ménage au magasin de Albert Evans. Si c'est Irene qui est interrogée à ce sujet, elle confiera qu'elle se demande bien ce que Mina peut trouver dans ce triste ex-marin et que Mina s'éclipse, contre l'avis de ses parents, pour aller le retrouver. Mina a même cessé d'assister aux messes et presque tout le monde pense que c'est à cause de Stark. Une oreille indiscrète, entendant cette conversation, ajoute que Stark est un infidèle ! Qu'il a pris cette habitude de païen parmi les incroyants, en Orient, chez les Chinois et autres païens insulaires. Si un Investigateur lui demande de quoi il parle, il rétorquera que c'est de notoriété publique que les marins prennent des habitudes de païens de l'autre côté de la mer ; le traiterait-on de menteur ? ... A moins qu'un Investigateur parvienne à calmer ses débordements en ayant recours au Baratin, (il est nettement trop saoul pour qu'une autre méthode puisse faire effet) une scène désagréable risque fort de se produire.

Si Johnny Clay est présent, les Investigateurs peuvent lui parler sans difficulté. La réussite d'un Jet de Psychanalyse leur révèlera qu'il est effectivement fou, quoique peut-être soignable. Sa folie se traduit par une incapacité à se concentrer et elle est aggravée par plusieurs phobies : Dendrophobie, Doraphobie, Nyctophobie et Teratophobie, entre autres. (La réussite d'un Jet de Psychologie est requise pour déterminer la nature de ces phobies.) Si quelqu'un passe une heure, ou plus, à parler avec lui, il pourra faire en sorte que le garçon soit lucide pendant assez longtemps pour pouvoir raconter une histoire cohérente. Si le Jet échoue, le discours de Johnny sera ponctué d'éclats de rires bêtes, de babillages au sujet de choses confuses dans la nuit, d'arbres avec des bouches et des yeux, etc. Mais, il donnera tout de même sa version de l'histoire. Le Gardien peut alors lire ce qui suit à haute voix, ou remettre aux joueurs une photocopie du paragraphe suivant.

L'HISTOIRE DE JOHNNY CLAY

« Ben voilà, avant, quand j'travaillais pour Squire Holmes, moi et mon copain on restait réveillés, la nuit. A cause de la douleur, vous voyez ! Parce qu'on avait été mordu par des rats. Mais M'sieur Graves pouvait pas en attraper un seul de ces rats. Y a que nous qu'on attrapait des morsures, effrayantes qu'elles étaient ! Elles avaient pas l'air d'embêter les aut'gars, rien qu'moi et mon copain — je m'souviens plus d'son nom maint'nant. C'est marrant, tiens ! on était copain d'puis l'enfance ! J'me d'mande bien comment il s'appelait ! Bon, enfin ! mon copain est parti mais moi j'suis resté. J'dois pas abandonner quand j'commence que'que chose, même si c'est dur ! En tous cas c'est c'que M'man m'disait. Et alors, une nuit, je m'suis réveillé. J'avais que'que chose de lourd sur ma poitrine. C'est là qu'il était, brillant dans la lumière de la Lune. Satan ! tout comme le pasteur le raconte à l'église. I'r'semblait un peu à un rat, au moins pour le bas, mais il avait une tête d'humain. Tout c'qu'on dit à propos des cornes, et tout ça, c'est pas vrai. Moi, il avait pas d'corne du tout. Bien sûr, p'êt'e que c'était pas Satan, p'êt'e que c'était qu'un de ses âmes damnées qui viennent sur la Terre pour torturer les pauv'mortels. J'pouvais pas bouger, même pas crier. J'ai bien cru qu'j'allais mourir, ou qu

j'étais déjà mort. Et alors ! ça a été encore pire. Il s'est mis à m'parler. Je comprennais pas c'qu'i disait — si j'avais compris j'serais mort — mais c'était des mots, pas des couinements de rat. »

A ce point de son récit, Johnny devient hystérique, et il faut que les Investigateurs parviennent à le calmer, avec un Jet de Psychologie, ou de Psychanalyse. S'ils échouent, il se met à hurler et il s'enfuit dans l'hystérie la plus complète. S'ils se trouvent encore dans la Taverne lorsque cela se produit, Irène accourt et, en colère, leur demande ce qu'ils ont fait au pauvre garçon. Ensuite elle les jette dehors, avec l'aide du patron si nécessaire et leur dit de ne plus jamais montrer leurs têtes par ici. Si l'incident se produit chez Johnny, le père du garçon, Ezra, accourt avec son fusil et leur tient les mêmes propos. Toutefois, si les Investigateurs parviennent à le calmer immédiatement, il continue :

« J'ai dû m'évanouir quand j'l'ai entendu parler parce que la seule chose que j'me souviens après c'est qu'la Lune était couchée, et le rat était parti. J'ai parlé de c'rat à M'sieur Graves, mais il en a pas fait grand cas. Le lend'main j'suis allé au travail, mais c'était drôl'ment plus dur. J'arrivais pas à m'souvenir c'que j'étais supposé faire. Et puis alors les arbres s'sont mis à bouger et à marcher autour de moi, la nuit — et même le jour — et j'entendais Satan qui m'parlait avec sa p'tite voix, et qui courait sur le sol entre mon lit et celui de M'sieur Stark — lui, il n'y a jamais fait attention, c'est un dur ! Mais les rats ne m'mordaient plus, que c'en était une bénédiction. Mais alors, M'sieur Graves m'a dit que j'pouvais plus travailler au Manoir, alors j'suis rentré à la maison. Maint'nant Irène me laisse faire des choses pour elle. Et j'travaille vraiment bien, sauf quand les arbres se mettent sur mon chemin, et qu'i' traversent la rue, et qu'i' s'changent en monstres. »

Les Investigateurs ne pourront rien obtenir d'autre de la part de Johnny Clay qui, dès qu'ils l'auront quitté, aura tout oublié de cette conversation.

Johnny Clay.

FOR 12 CON 11 TAI 14 INT 10 POU 7
DEX 13 APP 11 EDU 8 SAN 20 PdV 13

Compétences : Discrétion 60 %, Equitation 25 %, Grimper 65 %, Lancer 55 %, Mécanique 35 %, Mythe de Cthulhu 7 %, Nager 45 %, Se Cacher 70 %.

GRAND MAGASIN ALBERT : Le meilleur endroit de Northallerton pour acquérir des produits qui ne poussent pas, ou qui ne sont pas fabriqués dans la région. Ce grand magasin vend à peu près tout ce que les Investigateurs pourraient vouloir acheter. Les objets ordinaires, ou courants, — tels que cordes, pétrole, marteaux — peuvent y être obtenus. Les objets sensiblement moins courants — chaînes, échelles, canots, sont disponibles 60 % du temps et, bien entendu, les raretés telles que les mitrailleuses, ne sont jamais présentes. Les seules armes à feu disponibles sont des fusils de chasse de calibre 20, mais d'autres calibres (10, 12) peuvent être commandés à York, et le magasin dispose de munitions pour tous ces calibres de chasse.

Les prix ne sont pas affichés dans le magasin d'Albert, et tous les habitants de la région les connaissent bien. Si un Investigateur veut acheter quoi que ce soit, Albert tentera de le lui vendre plus cher que la normale. C'est la pratique courante quand il a affaire à des étrangers (l'augmentation devrait se situer autour de 1D10 s. supplémentaires par £, ou 1D10 p. supplémentaires par shilling). Un Marchandage réussi permet de faire redescendre le prix à la normale. Si un habitant de la région, ou du Manoir accompagne le client étranger, les prix seront normaux.

Mina Falworth est au magasin, du lundi au samedi, de 8 h à midi, sauf maladie. Si elle ne se trouve pas au magasin, et que les Investigateurs tentent de la rencontrer chez elle, ils seront renvoyés par son père, qui ne veut pas que sa fille ait à faire avec des inconnus, même s'ils sont aimables. Si les Investigateurs mentionnent le nom de Stark, le père n'écoutera plus rien, il s'emparera de sa fourche et les poussera « hors de sa vue ». Mais, si Mina surprend cette allusion à Stark, elle s'enfuira de la maison pour rencontrer les Investigateurs, pensant qu'ils ont un message à lui transmettre de la part de son cher Stark.

Si Mina découvre que les Investigateurs veulent lui poser des questions au sujet de Stark, que cela se produise au magasin, ou ailleurs, elle deviendra méfiante, elle sera sur la défensive et déclarera que Stark est un homme merveilleux, brave et bon. Si les Investigateurs l'interrogent davantage, ils s'entendront répondre que Stark lui a promis de l'emmener loin d'ici très bientôt et qu'il lui a promis de voir le monde. Elle est impatiente de voir Hong-Kong, les mers du Sud, le Brésil, et tous les autres endroits où il a promis de l'emmener. Si les Investigateurs profèrent une quelconque accusation sur Stark, déclarent qu'il est impliqué dans un meurtre, ou s'ils l'interrogent sur ses allées et venues, elle deviendra hargneuse, leur criera que cela ne les regarde pas et que même si elle savait, elle ne leur dirait rien. Si elle s'est enfuie de la maison pour leur parler, elle y repartira alors en courant ; si elle est au magasin, elle retournera à son travail et les ignorera désormais. Toute démarche ultérieure de la part des Investigateurs pour la faire parler aboutira à la faire hurler comme s'ils avaient tenté de l'agresser — cette attitude pouvant avoir de sérieux résultats par la suite.

Si les Investigateurs ont contacté son père, ou si elle a prétendu qu'ils l'avaient agressée et qu'elle ait fait une scène, les Investigateurs pourraient bien devenir suspects lorsque, finalement, elle disparaîtra. Son père insistera pour que Culverton les arrête — ce qu'il ne fera, bien entendu, que s'ils sont en mauvais termes avec lui pour une raison ou une autre — et, de toute façon, il se munira de son fusil de chasse pour les retrouver. Ce sera au Gardien de décider si le père Falworth parvient jusqu'au Manoir pour les trouver, ou s'il est intercepté en chemin par les adeptes qui lui réserveront un mauvais sort en pensant qu'il en veut à Stark.

LES ARCHIVES DU COMTÉ DE NORTH RIDING : Le Bureau des Archives du Comté de North Riding détient quelques informations importantes. Les Investigateurs pourront l'apprendre de la bouche de Culverton, du Dr Sacker, de Graves, ou de quiconque dispose d'une certaine instruction. Sevren Thomas, l'archiviste est plus qu'heureux que quelqu'un puisse s'intéresser au stock d'archives qu'il a accumulé. S'il se montre un peu réservé, au premier abord, il aura vite fait de se montrer plus cordial si les Investigateurs montrent un réel intérêt et il les aidera à passer ses archives au crible. Si les Investigateurs agissent avec brusquerie, ou de façon impersonnelle, il leur fournira l'aide minimum (On peut simuler cela en soustrayant 10 % à leurs Compétences en Bibliothèque). Il est possible de se procurer une carte d'état major montrant la région, pour un shilling. Sur cette carte figurent le Manoir, la vieille église, les Pierres dressées, et d'autres détails. Tous les autres détails d'information doivent être découverts, chacun par la réussite d'un Jet de Bibliothèque.

- Un descriptif du Mycroft Manor, daté de 1789, présente son état avant le remaniage que lui a fait subir Siger Holmes, peu avant sa mort, en 1844. On y apprend que le bâtiment a été construit sur les fondations d'une ancienne demeure baptisée Harknor House.

- Ce document ne peut être découvert que si les Investigateurs précisent qu'ils cherchent des informations sur Harknor House : il s'agit d'une vieille autobiographie, manuscrite, d'un certain Hiram Harknor. Elle est datée de 1649. Le manuscrit est si ancien qu'il faut réussir un Jet de Lecture de l'Anglais, pour le déchiffrer. Le livre contient les souvenirs de Hiram Harknor, un vieil homme et il contient de nombreuses informations hors de propos, mais il contient aussi une histoire que le grand-père du rédacteur lui avait contée, au sujet de la construction de la maison, en 1551.

Lorsque les travaux de creusement de la cave ont débuté, les ouvriers ont trouvé les vestiges d'un mur de pierre, à l'endroit où devait être bâti le mur ouest de la maison. Le grand-père de Harknor n'était pas homme à gaspiller le moindre sous, aussi décida-t-il qu'on utiliserait le mur découvert, intact, et que l'on bâtirait le reste des fondations autour de lui. Un des ouvriers découvrit la poignée brisée d'une vieille épée, et des ossements éparpillés autour d'elle. Le vieil Harknor, considérant que cela n'avait aucune valeur, laissa l'homme conserver sa trouvaille et fit emmener les ossements au cimetière où ils furent déposés dans la fosse des indigents. Ce récit est suivi d'une dissertation de l'auteur, au sujet de la légèreté avec laquelle le grand-père d'Hiram avait laissé détruire de telles reliques du passé.

● Un document mentionne la construction de la Sainte Chapelle de St-Jean (c'est ainsi qu'elle a été originellement baptisée). Elle a été bâtie en 1328. Le document est fragmentaire, mais il précise que les fondations de l'église ont été installées sur les ruines du bâtiment construit par St-Jean d'Arimathie, dans la marge du document ancien, on remarque une note manuscrite moderne : « Ruines romaines peut-être ! ». Si les Investigateurs s'enquièrent de l'origine de cette note, Seven Thomas y réfléchira un instant, puis se souviendra d'un professeur d'université, d'Allemagne, qui était venu consulter les archives, il y a 15 ou 20 ans. « *Il a pris pas mal de notes, et il semblait très intéressé par la vieille église. Il a dit qu'il irait la voir, et qu'il reviendrait ensuite pour faire d'autres recherches. Il m'a confié ses notes, pour que je les garde jusqu'à son retour. Mais je ne l'ai jamais revu. Je ne peux pas me souvenir de son nom.* »

● Ce document ne peut être découvert que si les Investigateurs recherchent des notes au sujet du professeur cité ci-dessus. Les notes du Professeur Hermann Krug sont jointes à un vieux manuscrit en Latin. Les notes de Krug sont toutes rédigées en Allemand. Elles concernent principalement des ruines découvertes près de Northallerton, lors des travaux d'installation de la voie ferrée, mais aussi des allusions qu'il a glanées au sujet d'autres ruines de la région. Une partie des notes semblent concerner le vieux manuscrit jauni qu'il a, négligemment, laissé avec ses notes. Si un Investigateur peut lire le Latin, (tenter un Jet de Compétence), il pourra parcourir le récit contenu dans le manuscrit. Si quelqu'un est capable de lire l'Allemand, il pourra prendre connaissance du commentaire. Le manuscrit semble être une copie médiévale d'un texte rédigé par un scribe romain attaché à la Légion en garnison en Grande-Bretagne. Le nom du scribe n'apparaît nulle part dans la narration. Librement traduit, il se présente comme suit : (le commentaire du professeur est mêlé au texte) — Le Gardien peut soit lire le texte à haute voix, soit préparer une photocopie pour la remettre aux joueurs au moment voulu.

N.D.T. : Il se peut que les Investigateurs parviennent à comprendre le texte Latin, mais pas les notes rédigées en Allemand par le Pr, ou l'inverse. Nous avons donc préféré faire figurer les notes en Allemand afin que les Gardiens puissent les garder cachées. Les traductions de ces notes (référencées par le numéro) figurent à la suite du texte, le Gardien ne devrait les révéler aux Joueurs que si les Investigateurs sont capables de les comprendre.

Thomas est fier d'avoir un tel document, ancien, dans ses archives, et il n'est pas disposé à laisser les Investigateurs l'emmener. Thomas ne parvient pas à se rappeler si le Pr Krug a trouvé ce manuscrit ici, ou s'il l'a apporté avec lui. Une laborieuse série de télégrammes à destination des Universités Allemandes (ce qui prendra plusieurs semaines si l'on veut attendre les réponses) ne pourra pas confirmer l'existence du Pr Krug. En fait, il appartenait à l'Université de Genève.

● Un dernier document relate la désacralisation de la Sainte Chapelle de St-Jean, en 1832. Aucune explication à cet acte n'est mentionnée, mis à part l'ordre de l'Archevêque. À la vue de ce document, Thomas se souvient d'être tombé sur un testament, rédigé par une femme qui s'était convertie à l'Église Anglicane, au cours de cette même période. Il y avait des choses étranges dans ce testament, et il l'a remis au Père Sutton, le pasteur anglican, pour qu'il l'examine. Il ne se souvient pas que le religieux le lui ait ramené aussi suggère-t-il aux Investigateurs, d'aller rendre visite au pasteur pour savoir s'il l'a encore.



L'EXTRAIT DU MANUSCRIT

Depuis que le gouverneur nous a quittés pour aller réclamer le trône impérial à Rome, accompagné par la plupart des légions et que, déjà, les barbares du nord ont passé le mur. Nous sommes coupés de Eboracum, et nous ne devrons pas vivre jusqu'au lever du soleil. [197 nach J.C. – Claudius Albinus Kaiser Gouverneur groß Britanniens mit ihm formaß alle Truppe, die er vom Wand Adriens zurückziehen konnte, um Kaiser in Roma versuchen werden. (1)] *Comme s'il ne suffisait pas que les barbares nous soient supérieurs en nombre, encore faut-il qu'ils envoient les prêtres des forêts pour infester le peu de soldats que nous sommes avec leur sorcellerie.* [Druiden ? (2)] *Les hommes ont prié Mithra de les délivrer des ténèbres surnaturelles qui nous envahissent.* [Mithra Gott, der viel angebetet durch die Legionäre. Besonders in England Gottheit des Lichtes (3).] *Je peux les voir en haut du campement, parmi leurs pierres dressées vers le ciel, sommant les ténèbres de les servir. Bientôt elles vont arriver en amenant...* [zu gelöscht. Vielleicht das Wort « Baum » und danach « gang » (4).]

Le tunnel est notre dernier espoir mais je déteste cette idée. Beaucoup d'hommes ne pourront pas s'enfuir, ils devront se battre pour couvrir notre retraite. Il faut se dépêcher, si les créatures que nous envoient les prêtres des forêts arrivent avant que nous ayons fini, nous mourrons. Adieu, Justinius. Je ne pars que pour informer Rome des maléfices des barbares.

Il s'est passé plusieurs heures que nous avons employées à boucher le tunnel. Dehors c'est l'horreur, je crains de devenir fou avant d'avoir terminé. Les soldats meurent bravement pendant que nous scellons le mur contre les créatures des barbares. [Keine Beschreibung. Diese Kreaturen vielleicht wilden Tiere durch Pikten aufgestellt die sie gelassen hätten. Römische Renegaten ? (5).]

Juste au moment où nos gens allaient mettre en place la dernière pierre, Justinius a été atteint par un pilum barbare et, à cet instant, il s'est transformé en démon. [Dämon ? (6)] *Sous mes yeux, sa cuirasse s'est vidée. À un moment son cadavre était dans l'armure, l'instant d'après il n'y était plus, son casque et sa cuirasse étaient vides. Soudain quelque chose a bougé, détalant de la cuirasse et fonçant à travers le mur derrière lequel nous nous cachions. Cela ressemblait à un petit animal à fourrure* [Ein Ratte ? (7)] *Il a disparu au-dessus du mur. J'ai entendu le bruit de sa course précipitée et, l'instant d'après, il était à un trou de la muraille et regardait ses anciens compagnons. Dans le visage grimaçant de l'animal j'ai reconnu les traits déformés de Justinius, à la limite du méconnaissable. Je crois que j'ai hurlé, mais la vue a été bouchée tout de suite par la mise en place du dernier bloc de pierre.* [War er gestört ? Eine Erfindung ? Eine Lüge um zu siegeln daß er seine Freunde hinter ihm aufgegeben hat ? (8).]

Maintenant j'interromps ce récit jusqu'à ce que nous soyons en sécurité. Je n'aime pas ce terrier. Justinius m'a dit que le tunnel était déjà creusé lorsque nous avons installé notre avant-poste. Nous n'avons fait que le renforcer. Ce souvenir ne me rend pas plus confiant. Si ce n'est pas nous qui l'avons creusé, qui donc l'a fait ? Les barbares peut-être, craignant l'avance de Jules César ? [Wenig wahrscheinlich (9).] *Cela ne présage rien de bon. Les hommes sont armés mais peu nombreux. Nous devrons...* [Der Text endet dort. Der Erzähler gewiss konnte entgehen, da dieser Text aufgedeckt wurde. Wo führte dieser Tunnel ? Wenn wurde der vorgerückte Posten auf der Lage der Kirche gebaut und daß die Kirche auf alten Lagen gebaut wurde, so es kann Überresten des Tunnel bleiben. (10)]

Note 1 : [197 Après JC ? Claudius Albinus, Gouverneur Impérial de la Grande Bretagne retira toutes les troupes qu'il pouvait retirer du mur d'Hadrien, pour tenter de devenir Empereur à Rome.]

Note 2 : [Druides ?]

Note 3 : [Mithra : divinité souvent adorée par les légionnaires, spécialement en Angleterre. Divinité de la Lumière.]

Note 4 : [Trop effacé, peut être le mot « arbre » et peut être ensuite « qui marche » ?]

Note 5 : [Pas de descriptions de ces créatures, peut-être des animaux sauvages dressés par les pictes, qui les auraient lâchés ? des renégats romains ?]

Note 6 : [Démon ?]

Note 7 : [Un rat ?]

Note 8 : [Était-il dérangé ? Une invention ? Un mensonge pour cacher qu'il avait laissé ses amis derrière lui ?]

Note 9 : [Peu plausible]

Note 10 : [Le texte s'arrête là. Le narrateur a certainement pu s'échapper puisque ce texte a été découvert. Où le tunnel menait-il ? Si le poste avancé était situé sur le site de l'église et que l'église a été bâtie sur d'anciennes fondations, alors il peut rester des vestiges du tunnel.]

L'ÉGLISE ANGLICANE DE NORTHALLERTON : C'est là que vit le Pasteur James Sutton, un homme affable, au début de la cinquantaine. Il semble un peu désappointé lorsqu'il apprend que ses visiteurs ne sont pas venus chercher les réconforts de la religion, mais il n'en fera pas moins le maximum pour les aider. Il se souvient du document que Thomas lui a remis, et il affirme qu'il le détient toujours. Il faudra réussir à la fois, un Jet de Bibliothèque, et un Jet de Trouver Objet Caché, pour retrouver le document dans le désordre extrême du bureau du Père Sutton. S'il n'est pas trouvé immédiatement, le Père Sutton promet de le chercher pour eux, et il sera prêt pour leur prochaine visite.

Le document est le testament d'une femme nommée Brompton, autrefois catholique romaine, qui a quitté la paroisse de St-Jean, peu avant que la chapelle soit désacralisée et abandonnée. Le texte du testament est décousu et écrit à la main, avec une écriture particulièrement difficile à déchiffrer. La réussite d'un Jet de Lecture de l'Anglais est nécessaire pour en extraire la substance. Si les Investigateurs préfèrent cette solution, le Père Sutton qui est un peu familiarisé avec le document peut leur en fournir un résumé.

Il parle de la façon dont l'église a été infestée par des démons, venus réclamer beaucoup d'âmes, et en particulier celle de la rédactrice du manuscrit. Les démons sont apparus sous la forme de petites créatures à fourrure, avec des têtes humaines, qui couraient entre les bancs en piaillant des blasphèmes pendant les offices, plus spécialement pendant l'eucharistie. Le prêtre sermonna ses paroissiens : il fallait que les fidèles renforcent leur foi car Dieu était en train de les éprouver en permettant aux anges déchus de les tourmenter. Il dit

aussi que cela s'était déjà produit dans cette paroisse, d'après les archives, et que, quand les démons avaient vu la force de la foi des fidèles paroissiens, ils avaient fui de nouveau vers l'Enfer.

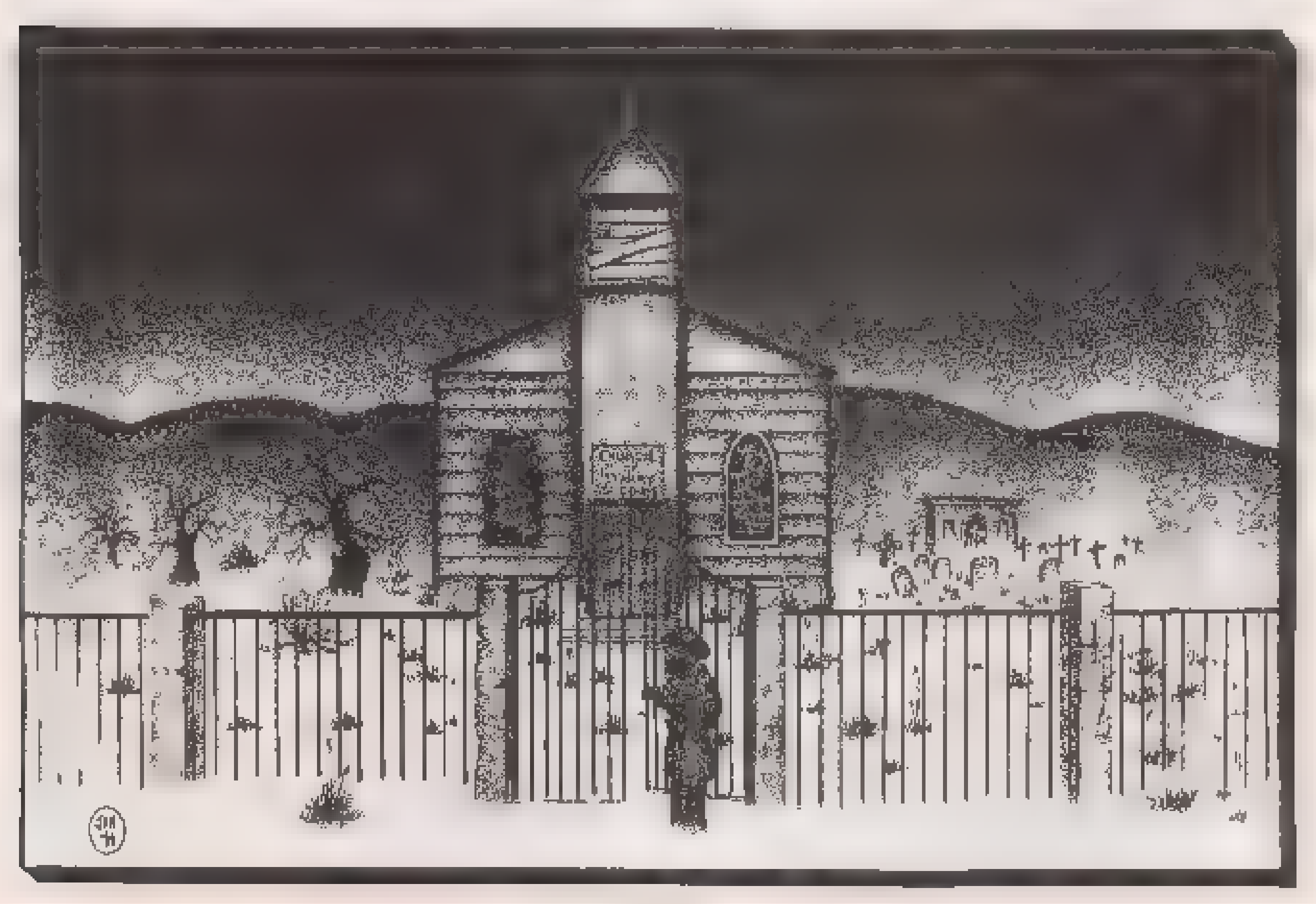
Cette fois-ci, il semble que la Foi des paroissiens n'était pas assez solide. Non seulement les démons ne fuirent pas, mais il commencèrent à s'enhardir, jusqu'au point d'attaquer, et de mordre les membres de la congrégation. Un autre prêtre, spécialiste des exorcismes fut appelé pour se débarrasser des démons. Toute la paroisse a été appelée pour encercler la chapelle, et prier pour son succès. Mais bien vite on le vit s'enfuir en courant, criant à l'aide, alors que plusieurs démons étaient accrochés à sa chair par les dents. C'est alors que la femme, une Catholique Romaine pendant toute sa vie, décida que Dieu ne pouvait pas être aux côtés de ces prêtres Romains, que le Diable pouvait battre avec des démons pas plus gros que des rats. Avec une telle protection, qu'adviendrait-il d'elle si Satan en personne venait la chercher. Dès le lendemain, elle rendit visite au prêtre Anglican de Northallerton et, après une longue conversation avec lui, elle renonça à sa précédente religion pour devenir une Anglicane pratiquante. Le pouvoir de Dieu était évident, à ses yeux, car alors qu'elle entendait dire que les démons continuaient d'infester les papistes de St-Jean, aucun démon ne revint jamais la tourmenter, elle qui était devenue une fervente Anglicane.

A la fin de ce récit, le Père Sutton affichera une certaine suffisance, mais il se sentira bien vite tout penaud, si les Investigateurs s'en aperçoivent. S'ils lui parlent de ce dont ils s'occupent actuellement, ou s'ils lui confient ce à quoi ils pensent être confrontés, il bénira leurs efforts, mais il ne pourra faire beaucoup plus pour les aider. S'il y a des Anglicans parmi les Investigateurs, il pourra tenter d'intercéder en leur faveur si, d'aventure, ils s'étaient faits des ennemis, comme le père de Mina Falworth, par exemple.

LE CIMETIÈRE : Il se trouve près de l'église Anglicane. Si les Investigateurs le demandent, le Père Sutton peut les conduire à l'endroit où a été inhumé le corps de Fischbein, il y a dû quelques mois, lors de l'enterrement, mais il ne pense pas que l'homme ait été un croyant. Un petit panneau, sur la tombe indique le nom de Fischbein, et la date de sa mort. Une tentative des Investigateurs pour obtenir l'autorisation d'exhumer le corps aboutirait à un échec complet. S'ils veulent voir le corps, il faudra qu'ils aillent au cimetière, la nuit, et qu'ils creusent eux-mêmes. S'ils le faisaient, ils découvriraient (au prix de la réussite d'un Jet de Mythe Cthulhu) que Fischbein était profondément corrompu par son hérédité de Profond. Le processus de métamorphose était déjà fort avancé au moment de sa mort, et le gaillard n'aurait pas pu se faire passer pour un humain pendant encore longtemps. Si le Jet de Compétence en Mythe de Cthulhu échoue, le corps se contentera d'exhiber des caractéristiques très inhabituelles. Une forte odeur de poisson mort s'échappe du cercueil dès l'ouverture.

Le Contact avec Mycroft Holmes

Comme Sherlock l'a promis, un télégramme adressé à Mycroft Holmes, à Londres, pourra entraîner une réponse riche de conseils, de suggestions, et même, peut-être, de petites solutions (s'il arrivait qu'une stupidité excessive de la part des Investigateurs vienne menacer les progrès de leurs découvertes). Toutefois, Mycroft ne leur tendra jamais toutes les réponses sur un plateau. Son intelligence est telle que, si on lui fournit suffisamment d'indices, il est sans doute capable de résoudre toute l'affaire sans bouger de son fauteuil du Club Diogenes. Cependant, il n'est pas sur le point de vérifier tous les indices avec exactitude, et son plus gros défaut est de considérer l'affaire sous un angle purement naturel, plutôt



que surnaturel et de rechercher des causes terrestres aux événements, au lieu de les attribuer à des agents extra-terrestres.

Aussi ses suggestions, basées sur le principe que les Investigateurs ont affaire à des ennemis naturels quoique rusés et dangereux, peuvent s'avérer très inappropriées face aux dangers cthulhoïdes qu'ils affrontent en fait. Une fois que les Investigateurs auront rencontré Moran, soit dans l'église, soit dans une embuscade, ou s'ils ont rencontré Moriarty, un télégramme à Mycroft leur confirmera les identités par retour. Lorsque les choses deviendront suffisamment graves, Mycroft leur télégraphiera qu'il arrive au Manoir, en personne, par le prochain train (cet événement est décrit dans le paragraphe intitulé « L'enlèvement de Mycroft). Le Gardien n'est pas forcé de répondre immédiatement à toutes les demandes que les Investigateurs pourront envoyer à Mycroft. Celui-ci a de hautes responsabilités au sein du Gouvernement, et il est tout à fait possible qu'à certains moments des consultations importantes avec des ministres lui interdisent de répondre dans l'immédiat.

L'Eglise de la Sagesse Visionnaire

Il est inévitable que les Investigateurs veuillent visiter la vieille chapelle abandonnée, à l'Est du Manoir.

LE TUNNEL : Quoi qu'il ne fasse pas partie, à proprement parler, de l'église, le tunnel est le principal moyen d'accès que les Choses-rat utilisent pour se rendre de la chapelle au manoir. Dès qu'ils auront percé le mur de la cave et pratiqué un passage suffisant pour qu'ils puissent s'y glisser, les Investigateurs voudront sans doute l'explorer. L'intérieur en est totalement obscur. Une lumière pourrait montrer qu'il s'éloigne du manoir sur environ 30 m puis qu'il tourne résolument vers le Nord, et son prolongement est invisible depuis l'entrée. Une fois à l'intérieur, un Jet d'Archéologie réussi permet de découvrir qu'il s'agit d'une construction d'origine romaine, en pierre. Un peu plus loin — s'ils réussissent un Jet de Trouver Objets Cachés — les Investigateurs pourront remarquer quelques traces sur le mur qui forment des mots en Latin. La Lecture du Latin révèle qu'il s'agit d'un avertissement, admonestant quiconque s'aventurerait par ici, de retourner sur ses pas, de crainte du Mal qui l'attend plus avant. L'inscription est aussi destinée à attirer la bénédiction de Mithra sur ceux qui ne tiendraient pas compte de cet avertissement.

Le tunnel mesure à peu près un kilomètre et demi de long, sa direction est Est-Nord-Est. A peu près à mi-chemin, les Investigateurs buteront sur un squelette humain. Tout ce qu'il en reste, c'est quelques ossements, et les vestiges rouillés de quelque chose qui, au prix de la réussite d'un Jet d'Archéologie, se révèle être un glaive romain. L'examen du squelette révèle un trou situé à l'arrière du crâne qui n'a pu être fait que par quelque animal. A partir de ce moment, les Investigateurs qui réussiront un Jet d'Ecoute, entendront de faibles bruits devant. Cela ressemble aux crissements de petites pattes sur le sol du tunnel. Il y a 35 % de chances que les Investigateurs entrevoient 1D6 Choses-rat dans la dernière partie du tunnel. A n'importe quel endroit du tunnel, la réussite d'un Jet de Trouver Objets Cachés permettra de remarquer d'innombrables traces de passage des Choses-rat.

Lorsque les Investigateurs atteindront le bout du tunnel, ce sera pour s'apercevoir qu'il est muré. La réussite d'un Jet d'Idée révélera aux Investigateurs qu'ils se trouvent à peu près au site de l'église abandonnée — pour peu qu'ils en aient entendu parler auparavant. Sur le mur un Signe des Anciens a été gravé. Un Jet de Trouver Objets Cachés permettrait de découvrir plusieurs trous de rats dans les murs qui entourent celui qui est gravé du Signe des Anciens, mais aucun trou qui traverse le dit mur. Envisageant le percement du mur, les Investigateurs découvriront qu'il sera possible d'enlever une pierre, au prix de six heures du travail d'un homme, s'il est muni des outils nécessaires (sans l'outillage adéquat, il est impossible de percer ce mur). Dès que la première pierre sera enlevée, ils découvriront qu'un second mur bouche le passage (les secondes fondations qui s'appuyent sur le mur le plus ancien). Il faudra 8 heures d'efforts (à un homme) pour enlever suffisamment de pierres afin qu'il soit possible de se glisser de l'autre côté des deux murs. Il n'est pas possible de travailler à plus de quatre simultanément. A chaque heure de travail, les risques d'être attaqué par 1D6+2 Choses-rat sont de 50 %. L'enlèvement d'un nombre suffisant de pierres pour pouvoir se glisser à travers le passage, détruira l'efficacité du Signe des Anciens.

Si les Investigateurs ont accès aux explosifs et qu'ils veulent dynamiter le tunnel, chaque bâton de dynamite employé a 5 % de chances de le faire effondrer. Si Graves lui-même place les charges, ajouter 10 % aux chances de succès, s'il réussit un Jet de Compétences en Démolition. Si la charge est placée dans les 15 premiers mètres de l'entrée, côté manoir, il y a 10 % de risque d'endommager les fondations du manoir. Si les Investigateurs tentent de dynamiter le mur qui bouche l'entrée du sous-sol de l'église, ils s'apercevront qu'il leur est impossible de réussir — le tunnel s'effondrerait avant que le mur soit abattu.

LES EXTÉRIEURS DE L'EGLISE : On arrive à la vieille église par un chemin détourné, en dehors de la route principale. Ce chemin est maintenant envahi par la végétation et même inexistant en certains endroits. Le terrain est désolé et les Investigateurs ne peuvent voir nulle part des traces de vie humaine. La première chose que l'on remarque, c'est que le clocher de l'église est complètement fermé par des planches. La chapelle est entourée par une antique clôture de fer qui ne montre plus la moindre trace de sa peinture originale. Un portail de fer s'ouvre sur un chemin envahi par la végétation, qui mène vers l'entrée principale. L'église fait face au sud. Contre le mur est, un petit cimetière ne contient que des pierres tombales et un tombeau unique, vers le fond. La façade ouest est envahie par un fouillis de buissons et d'arbustes desséchés. L'église est située au milieu d'une clairière, mais, à quelques centaines de mètre à l'ouest et au nord, des morceaux de forêts la cache complètement du manoir, en dépit de sa proximité. A environ un kilomètre et demi au nord s'élève la colline des pierres levées. Vers l'est, les collines de Cleveland rejoignent les Hambletons. A une centaine de mètre, à l'est de l'église coule un petit affluent de la Swale. A la nuit, le brouillard se lève depuis la rivière et recouvre la clairière d'une vapeur féerique.

En s'approchant de la façade de l'église, les Investigateurs peuvent découvrir, gravés au fronton de la porte principale, les mots : « Eglise de la Sagesse Visionnaire ». S'ils entrent, le portail grince bruyamment. Un Jet de Grimper s'impose pour passer au-dessus de la clôture. L'église est délabrée et elle tombe lentement en ruine. Les vitraux, en verre teinté, sont presque tous brisés, seuls subsistent les cloisonnements d'étain qui formaient la trame des vitraux. S'ils ne veulent pas arracher les cloisonnement des vitraux, les Investigateurs ne peuvent entrer que par la porte principale, ou par celle qui se trouve à l'extrémité arrière du mur est (cette porte de côté est verrouillée — FOR 18). La porte principale, elle, est entrouverte. Elle s'ouvre facilement quoique bruyamment.

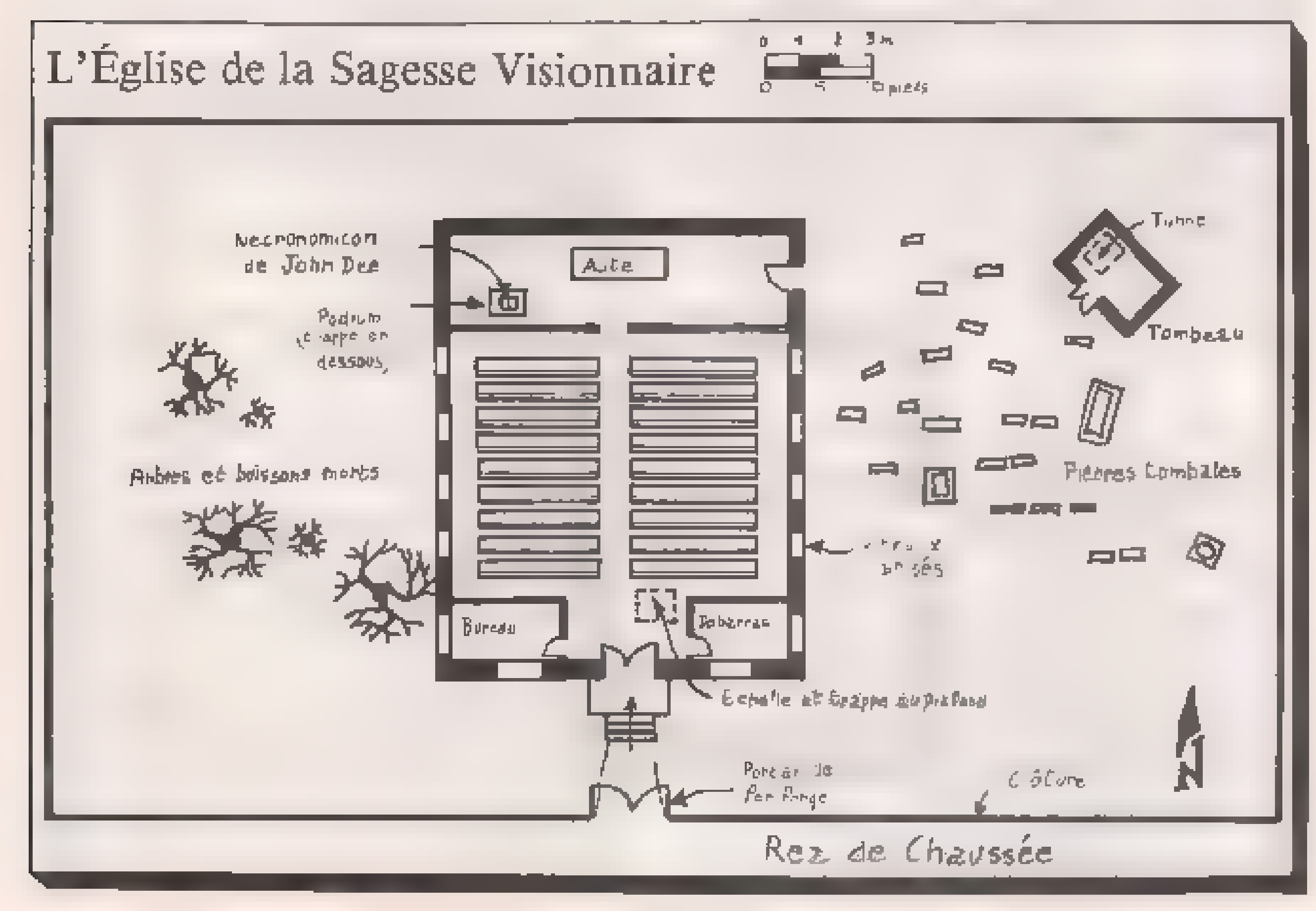
LE REZ-DE-CHAUSSÉE : La porte principale s'ouvre sur un petit vestibule, qui donne, lui-même sur le hall des fidèles. Passé le vestibule, on découvre une porte de chaque côté du passage et une échelle qui s'arrête sur une trappe au plafond — apparemment, elle donne sur le clocher. La trappe est clouée (FOR 20) et il faut la forcer pour accéder au clocher. Le barreau de l'échelle, sur lequel il faut se tenir pour tenter de forcer la trappe, ne peut supporter qu'une seule personne à la fois. Le clocher est obscur, sale et vide, à l'exception d'une pierre gravée du Signe des Anciens. Si l'on entre dans le clocher après la tombée de la nuit, 2D4 Bêtes de la Nuit y sont déjà, qui attendent. Si la visite se passe tout près du crépuscule, l'intrus arrivera presque en même temps que les créatures. Il entendra des bruissements vers le plafond et alors qu'il lèvera la tête, il verra arriver sur lui 2D4 Maigres Bêtes de la Nuit.

La porte située à gauche, en sortant du vestibule n'est pas verrouillée. Elle donne sur un bureau poussiéreux, rempli de toiles d'araignées. Il est visible qu'il n'a pas été utilisé depuis des années. Chaises, bureau, étagères, tout est vide et rien ne présente d'intérêt. La porte située en face de celle du bureau est verrouillée. Il faudra avoir recours à la Mécanique pour déverrouiller la serrure de cette porte dont la résistance est FOR 18. Derrière, on découvre un débarras qui, lui, a été utilisé récemment. La plupart des objets qu'il contient sont des accessoires ecclésiastiques qui ont été abandonnés là lorsque l'église a été fermée. Mais, en fouillant parmi les caisses on peut trouver un brasero qui, au prix d'un Jet réussi d'Occultisme, peut être identifié comme l'un de ceux qui sont couramment utilisés dans divers rituels magiques. N'importe quel catholique sait que cet instrument n'intervient jamais dans les cérémonies normales des églises. La réussite d'un Jet de Trouver Objets Cachés révèle de petites traces, identiques à celles que l'on a pu remarquer dans le grenier de Mycroft Manor. Il y a là, également, d'autres objets d'une évidente signification occulte : bougies noires, pentagrammes et même un vieux manuscrit.

Le Livre de la Magie Blanche expliquée ; rédigé en Anglais (Mythe de Cthulhu + 1 % ; Multiplicateur de Sorts × 2 ; SAN — 1D3 ; sorts inclus : Invoquer une Maigre Bête de la Nuit et La Terrible Malédiction d'Azatoth.)

Mais rien de tout cela n'a le moindre rapport avec la Mythologie Cthulhienne : même les sorts indiqués sont intitulés respectivement « De l'Invocation d'un Esprit de l'Air » et « De la manière de maudire un ennemi sans foi ».

Dans le hall principal de l'église, les Investigateurs voient, au premier coup d'œil, que le bâtiment a été récemment utilisé, contrairement à ce que les rapports sur son abandon ancien laissent penser. Bien qu'elle ne soit pas propre, loin de là, elle ne présente pas l'accumulation de poussière et de débris que des années d'abandon auraient dû laisser : pas de nids dans les coins, pas de traces de passage des chiens errants, pas même de feuilles mortes entre les bancs, malgré les fenêtres brisées. Les bancs sont installés de part et d'autre d'une allée centrale qui mène à la partie surélevée : l'estrade délimitée par deux balustrades de chaque côté. L'estrade est occupée par un autel et un podium. Tous les ornements et les symboles chrétiens ont été enlevés. S'ils marchent dans l'allée centrale, les Investigateurs pourront rapidement se dire qu'il doit exister un sous-sol ; les craquements du plancher et la résonnance qu'ils provoquent sont très révélateurs. Mais il n'y a pas de chemin visible pour accéder au sous-sol. La seule solution serait alors de creuser le plancher. Quand les Investigateurs s'approcheront de l'autel, ils y découvriront les entrailles desséchées d'un animal. Derrière l'autel, gît le corps éviscéré d'un chien. Sa tête est absente.



La réussite d'un Jet de Trouver Objets Cachés lors de l'examen du podium, révèlera qu'il doit être possible de le faire glisser jusqu'à la balustrade qui borde l'estrade. Mais le système de glissière est verrouillé, et il faut réussir un Jet de Mécanique, ou vaincre ses 18 points de Résistance, pour le faire bouger. En plongeant une lampe dans le trou ainsi révélé on s'aperçoit que cela donne sur un sous-sol qui doit occuper une surface incluant la totalité de la surface de l'église. On peut discerner quelques formes immobiles mais il est impossible d'en déterminer la nature sans une inspection de près. Une échelle relie la trappe au sol de la cave. Un Jet de Grimper est nécessaire pour descendre car l'échelle est un peu bancale et il s'agit de descendre dans l'obscurité. Un échec équivaut à la chute du visiteur, qui subit 1D6 points de Dommages, à moins qu'il réussisse un Jet de Saut.

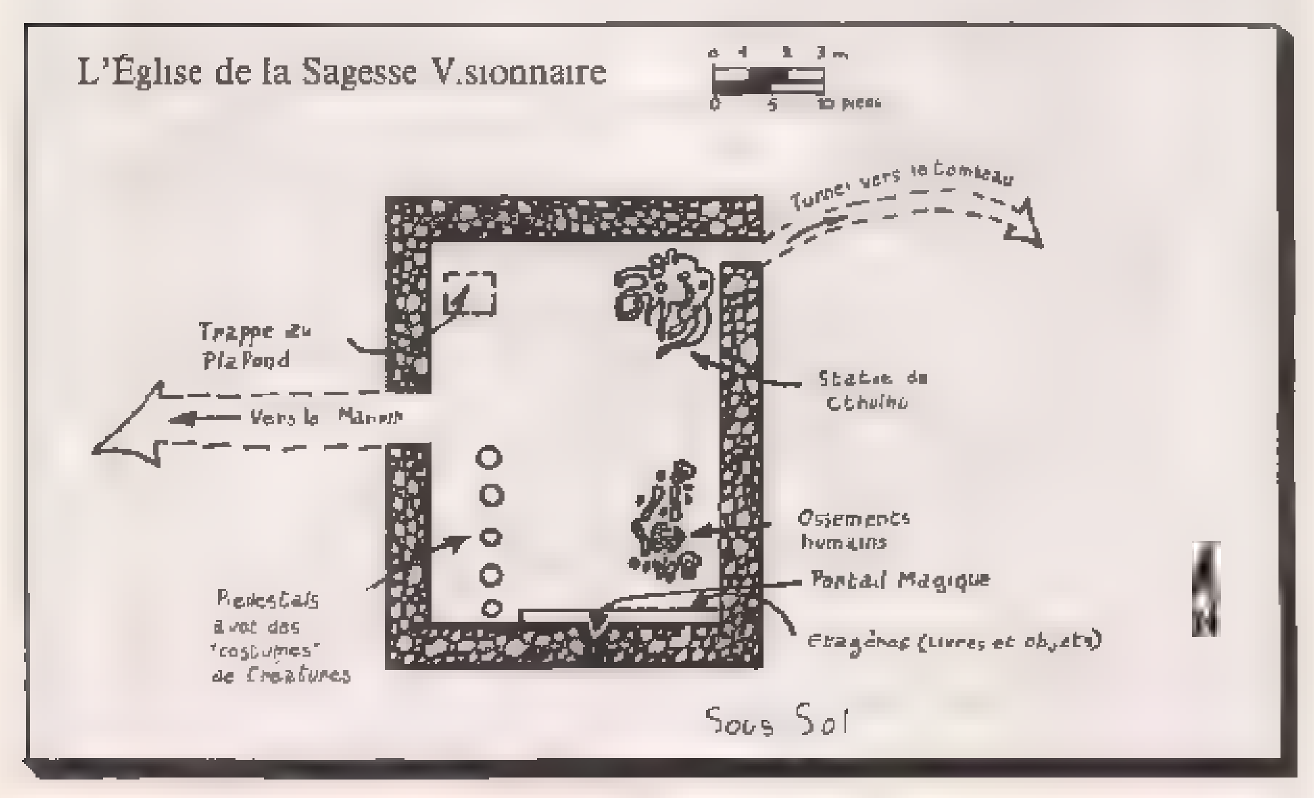
Si les Investigateurs sont arrivés là au crépuscule, un grand livre est visible, ouvert sur le lutrin du podium, à l'endroit même où l'on peut s'attendre à trouver une Bible. S'ils arrivent en plein jour, il n'y aura pas de livre. À l'examen, le livre sur le podium, se révèle être, non pas une Bible Latine, mais un exemplaire de la version de John Dee du **Nécronomicon**.

LE SOUS-SOL **.** La construction en est très solide, à base de blocs de pierres, posés sur les anciennes fondations romaines. La fraîcheur et le silence règnent, l'obscurité aussi. À moins que les visiteurs n'y aient amené leur propre lumière, la seule source d'éclairage peut provenir des quelques lattes disjointes du plancher de la chapelle. Dans le coin nord-est, une énorme statue va du sol au plafond : c'est une statue de Cthulhu. La sculpture a une FOR de 45 et elle est faite de plusieurs morceaux rassemblés. Il émane une force brute de cette statue et chaque personne qui la regarde perd 0/1D4 SAN.

La statue n'était certainement pas là lorsque l'église a été construite, aussi est-il possible que les Investigateurs se demandent comment un objet d'une telle taille a pu être amené ici. Il est possible (à première vue) qu'elle ait pu être construite ici même. Si un Investigateur examine les murs autour et derrière la statue, un Jet de Trouver Objets Cachés révèlera l'existence d'un tunnel derrière la sculpture. La statue est si proche du mur qu'il est rigoureusement impossible d'atteindre le tunnel. Si ils tentent de tirer la statue, quiconque ne spécifiera pas qu'il se tient loin de la statue sera soumis à un Jet de Chance. L'échec de ce Jet signifiant que la statue est en train de tomber sur lui et que, à moins de réussir un Jet d'Esquive, la chute de la sculpture lui infligera 4D6 Points de Dommages. Quoi qu'il arrive, le tunnel se dirige vers l'est et il monte avec une pente très aiguë. Pour l'emprunter, il faut recourir à un Jet de Grimper. Il aboutit dans une boîte de 60 cm sur 1,80 m fermée par un couvercle. Il est possible de soulever le couvercle, c'est celui d'un cercueil, situé dans le tombeau du cimetière.

Le long du mur ouest du sous-sol, à environ un mètre du mur, une série de piedestaux sont alignés sur lesquels de hideuses créatures ont l'air d'être perchées. Il y a là un Byakhee, un Ancien, un Vagabond Dimensionnel et trois Profonds, ainsi qu'une Chose repoussante munie d'appendices enroulés et d'une tête sans yeux, au museau proéminent. La vision de ces Chose coûte 1/1D8 SAN et il est possible que les Investigateurs soient paniqués au premier regard. Rapidement, pourtant, il est clair que ces créatures ne sont constituée, en fait, que de costumes atrocement réalistes, recouvrant des mannequins. Ces « costumes » sont fait de peaux d'animaux (d'animaux naturels), d'armatures et d'étoffes teintées.

Tout au long du mur est, des ossements humains sont éparpillés, ils proviennent d'au moins cinq squelettes parmi



lesquels on trouve aussi des os de rat, dont les têtes aplaties sont semblables à des crânes humains en miniatures. Un Jet de Trouver Objets Cachés amènera la découverte d'une montre à gousset suisse, dont le revers est gravé : « Hermann Krug ».

Sur presque toute la largeur du mur sud, des étagères supportent des livres, des flacons et divers objets magiques. Le catalogue de ces objets figure ci-dessous avec tout d'abord leurs descriptions, puis leur véritable nature

● ***Une bouteille contenant plusieurs poignées d'une poudre rouge*** : Cette poudre est une drogue birmane que Stark a utilisé pour provoquer la folie de Miller, le dernier des ouvriers de Holmes. Une cuiller à café de cette poudre plonge le consommateur dans le délire, pour 1D6 heures. Si la CON du consommateur ne parvient pas à battre la puissance de la drogue (15), son expérience se soldera par la perte de 1D6 Points de Vie et de 1D20 SAN. Si l'on en absorbe plus d'une cuiller à café, les effets sont multipliés en conséquence. La réussite d'un Jet de Traitement d'Empoisonnements, au cours de l'heure qui suit la prise, réduira la puissance de la drogue assimilée. Le traitement d'Empoisonnements aura automatiquement pour effet de réduire la crise de délire à un maximum de une heure. La bouteille contient 38 doses de cette drogue.

● ***Un grand flacon de verre contenant un liquide transparent*** : Le dessin d'une tête de mort figure sur le flacon. Le flacon contient un gallon (env. 4,5 l) d'acide sulfurique. Mieux vaut ne pas demander ce que Stark peut faire avec cela

● ***Un exemplaire de la version de John Dee du Nécronomicon*** : Le livre ne se trouve là que si la visite a lieu en plein jour. Dès que la nuit tombe il se trouve sur le lutrin.

● ***Une bouteille d'un liquide ambré, translucide*** : Il s'agit d'un liquide alchimique qui, mélangé au sang à raison d'un verre pour 45 litres, l'empêche de coaguler et le conserve pendant plusieurs semaines. S'il est bu, le liquide provoque des nausées et des vomissements. Il reste environ 1 litre et demi de liquide dans la bouteille.

● ***16 jarres d'un fluide qui ressemble à du sang*** . Chaque jarre contient un gallon de ce liquide qui ne devrait pas être du sang, car il n'est pas coagulé. C'est pourtant du sang, auquel le liquide mentionné plus haut a été ajouté pour prévenir sa coagulation. Ce sang est destiné à apaiser les monstruosités qui sont invoquées, comme les Sombres Rejetons de Shub Niggurath, par exemple. Une analyse microscopique révèlera que ce sang est principalement issu de bétail.

● ***Un exemplaire en version anglaise des Ecrits de Ponape*** . Mythe de Cthulhu + 5 % ; Multiplicateur de Sorts × 2 , SAN — 1D6.

● ***Une jarre contenant une demi douzaine de serpents marinés*** . La réussite d'un Jet d'Anthropologie rappelle que c'est un ingrédient très prisé dans la médecine chinoise

● ***Une boîte de bois contenant une poudre étrange*** ; La réussite d'un Jet de Mythe de Cthulhu permet d'identifier cela comme de la Poudre de Ibn-Ghazi (voir le chapitre Magie et Sortilège dans les règles de l'**Appel de Cthulhu**). Il y a là suffisamment de poudre pour révéler 100 points de TAI d'horreurs invisibles.

● ***Un journal, sans titre*** : C'est le propre journal de Stark, il relate comment il a rencontré, pour la première fois, le culte de Cthulhu, dans le Pacifique et comment il a traité, pour son profit, avec les Profonds et leurs hybrides, depuis lors. La lecture de ce livre coûte 0/1D2 SAN. Il révèle aussi la mission qui a été confiée à Stark par le « vieil homme » pour détruire la famille Holmes. Moriarty n'est pas nommément cité , toutefois, si Sherlock ou Mycroft lisent ce livre, ils comprendront immédiatement qui est ce « vieil homme », et quelle est son identité. Si les Investigateurs montrent ce journal à d'autre, bien peu l'accepteront comme autre chose que les divagations d'un esprit dérangé, ou une tentative romancière de Stark. Culverton, en lisant les allusions à des monstres et à d'anciens dieux repoussera le livre avec une moue de mépris, refusant d'accorder foi à ces stupidités. Seul Graves l'accepterait à sa juste valeur

● ***Une collection de cantiques et de livres de prières catholiques*** . La plupart sont mutilés ou barbouillés

● ***La Dynamique de l'Astéroïde, par le Pr James Moriarty*** . Un austère traité de mathématiques, très épais.

● ***Une jarre opaque, pleine de poudre d'opium.***

Derrière les étagères — on peut le découvrir en tirant les étagères — un Portail est tracé sur le mur. Il est très grand, et c'est par lui que les adorateurs ont pu amener la statue dans cette pièce

Le tunnel qui vient du manoir aboutit dans ce sous-sol, sur le mur ouest. Mais ce mur est solidement bâti, comme cela est précisé dans sa description, et il faut déployer de longs et pénibles efforts pour le percer

A chaque demi-heure passée dans le sous-sol, les risques d'une attaque par 1D6 + 2 Choses-rat, sont estimés à 80 %. Plusieurs trous de rats sont visibles dans tous les murs du sous-sol.

LE TOMBEAU : Le tombeau est fait de pierres solides. Les seules ouvertures sont une petite fenêtre circulaire, au-dessus de la porte et la porte elle-même. La fenêtre est décorée par deux barres de fer croisées qui empêchent tout passage. La porte est constituée d'une grille de métal travaillée avec des dessins religieux (colombes, crucifix, anges, etc.). Elle est cadenassée et sa résistance totale est de 55. Des outils seront nécessaires pour la forcer, mais un Jet réussi de Mécanique peut aussi suffire à venir à bout de la serrure. Sur le mur intérieur du tombeau, un Portail a été tracé à la craie. C'est celui qu'utilisent les adeptes pour accéder facilement à Mycroft Manor.

Un vieux cercueil, mais néanmoins de bonne qualité, est posé sur une plaque, au milieu du tombeau. Le couvercle du cercueil peut pivoter, dévoilant un tunnel qui mène au sous-sol de l'église. Quelques échelons sont visibles, accrochés dans le roc. Ils permettent de descendre dans la gueule du tunnel et aident à se tenir pour pouvoir fermer le couvercle du cercueil. Si les Investigateurs sont entrés dans le tombeau par le tunnel, ils peuvent atteindre le cadenas à travers la grille, et l'ouvrir s'ils disposent des outils nécessaires.

Visites dans l'Obscurité

Si les Investigateurs atteignent l'église au crépuscule, ou à tout autre moment d'obscurité, ils découvriront un exemplaire du **Néocronomicon** selon John Dee, ouvert sur le lutrin du podium. Si quelqu'un regarde la page à laquelle il est ouvert, il découvrira le macabre dessin d'une Maigre Bête de la Nuit. Si cela se passe au crépuscule, c'est juste à ce moment-là que le soleil se couchera ; si cela se passe en pleine nuit, ce sera le moment où la lune disparaîtra. Dans les deux cas c'est à ce moment précis que l'obscurité extérieure sera complète. Juste à ce moment, les Investigateurs pourront entendre un bruit sourd, soudain, et une série de coups violents provenant du devant de la chapelle. En se

tenant sur l'estrade, il faut un Jet d'Ecoute pour déterminer que les bruits proviennent du clocher ; depuis le vestibule, on s'en rend compte immédiatement. Les bruits violents deviennent de plus en plus forts, maintenant ils s'accompagnent d'un bruit de bois volant en éclat — comme si quelque chose tentait de se frayer un chemin en arrachant le bois. S'ils sont intelligents, ils partiront immédiatement. S'ils restent dans la chapelle, ils se retrouveront piégés par 2D4 Bêtes de la Nuit dont l'Invocation a été magiquement déclenchée par la présence de quelqu'un près du podium à un quelconque moment du crépuscule ou de la nuit.

Si les Investigateurs quittent l'église, ils seront encore à peu de distance de l'église lorsqu'ils entendront les bruits de bois qui éclate et de poutres qui tombent. En jetant un coup d'œil derrière eux, ils apercevront 2D4 Bêtes de la Nuit jaillissant du clocher, comme de gigantesques chauve-souris dégénérées. Si les Investigateurs sont à pied, les Bêtes les rattraperont en 2 rounds de combat.

Si les Investigateurs sont à cheval, ou en voiture, ils bénéficieront d'un sursis de 1D4 + 2 rounds pour tirer sur les créatures avant qu'elles les rattrapent. Lorsqu'une arme à feu est utilisée depuis une voiture en mouvement, ou en selle, les chances de toucher sont réduites de moitié (minimum 5 %). Si le tireur dispose d'un % de chance de toucher supérieur à 40 %, la réussite d'un Jet de Monter à Cheval, ou de Conduite d'Attelage (suivant le cas) permet de ne réduire les pourcentages de chance d'Attaque que de 20 %. Ainsi, par exemple, un personnage disposant — en situation normale — de 60 % de Chance de toucher avec un fusil, verra son pourcentage réduit à 40 % (au lieu de 30 %) s'il réussit son Jet de Monter à Cheval, ou de Conduite d'Attelage.

LES BÊTES DE LA NUIT QUI ATTAQUENT

	Nº 1	Nº 2	Nº 3	Nº 4
FOR	12	15	11	13
CON	8	15	9	11
TAI	13	10	13	14
INT	5	2	6	6
POU	17	9	17	16
DEX	16	14	16	17
Armure/PdV	2/11	2/13	2/11	2/13
Mouvement	6/12	6/12	6/12	6/12
Armes				
Saisie	75 %	40 %	25 %	40 %
Titillation	80 %	55 %	40 %	35 %
	Nº 5	**Nº 6**	**Nº 7**	**Nº 8**
FOR	16	5	5	5
CON	12	15	7	8
TAI	14	17	16	16
INT	3	3	4	2
POU	13	9	8	8
DEX	14	18	13	13
Armure/PdV	2/11	2/16	2/12	2/14
Mouvement	6/12	6/12	6/12	6/12
Armes				
Saisie	40 %	25 %	20 %	30 %
Titillation	50 %	15 %	25 %	30 %

NOTES : La réussite d'un Jet de FOR/FOR lors d'une attaque par saisie permet aux Bêtes de la Nuit de maîtriser leur victime et de l'emporter dans les airs. Deux Bêtes, au plus, peuvent combiner leurs FOR pour réussir cette entreprise. L'attaque par « titillation » force la victime à un Jet de CON × 3 pour éviter la paralysie pendant 1D6 round. Si le Jet de CON réussit la victime n'est immobilisée que pendant 1 round. La perte de SAN causée par la vision de ces créatures est de 0/1D6.

Si les Investigateurs se dispersent, les Bêtes feront de même, en se divisant en groupes aussi équilibrés en nombre que le nombre de victimes le leur permettra. S'il y a plus d'Investigateurs que de créatures, elles attaqueront en priorité les Investigateurs qui ont les plus petites TAI. Les Bêtes attaquent par groupe de deux (s'il y en a un nombre impair, l'un des groupes se composera de trois individus). Si un « couple » de Bêtes parvient à saisir un Investigateur, elles l'entraîneront dans le ciel et voleront au loin en le titillant continuellement. Finalement, elles entraîneront leur victime dans une autre dimension — le Pays des Rêves, où elles la déposeront dans la Forêt Enchantée (Si le Gardien dispose du supplément **Les Contrées du Rêve**, Dreamlands, dans sa version originale, c'est le moment de l'utiliser. Sinon il peut admettre que le dit investigateur est perdu à jamais dans ce monde).

Les Maigres Bêtes de la Nuit continueront à attaquer jusqu'à ce qu'elles soient toutes tuées, ou qu'elles aient emporté le nombre maximum possible de victimes dans l'autre dimension. Si les Investigateurs sont en possession du Nécronomicon, l'une des créatures cherchera à le prendre pour le ramener dans l'église. Toute créature tuée se met à flamber spontanément, et disparaît en poussière. Des Investigateurs qui survivraient à cette attaque et qui retourneraient dans l'église par la suite, retrouveraient le clocher bouché par de nouvelles planches, à l'endroit par où les créatures se sont libérées, mais le livre aura disparu du lutrin (il est en bas).

Embuscade à l'Eglise

Si les Investigateurs ont déjà visité l'église, et qu'ils ont laissé la moindre trace de leur passage — invocation des Bêtes de la Nuit, déplacement de la statue, bris de porte, etc., leur prochaine visite sera guettée par l'un des adeptes, caché dans les environs. Il y aura un garde si la première visite des Investigateurs se produit après que les ouvriers auront quitté le manoir. Si les Investigateurs suivent Moran, ou quelqu'un d'autre, à travers le Portail du grenier et qu'ils arrivent ainsi à l'église, alors l'embuscade est certaine.

Dès que les Investigateurs entreront dans l'église, le garde dissimulé se glissera aux abords de la chapelle pour les observer par les fenêtres. Si les Investigateurs ont laissé l'un des leurs dehors pour surveiller, ce guetteur aura l'occasion de repérer le garde discret, pendant qu'il s'approche du bâtiment (Jet réussi de Trouver des Objets Cachés). Si tous les Investigateurs entrent dans le sous-sol, le garde se glissera derrière eux et fermera la trappe du podium, les enfermant ainsi dans la salle souterraine. Il ira ensuite chercher des renforts, ce qui ne devrait pas prendre beaucoup de temps puisque des Portails sont disséminés un peu partout et que tous les utilisent. Si un Investigateur reste en haut de l'échelle pour surveiller, le guetteur tentera de se glisser derrière lui pour l'assommer. La réussite d'un Jet d'Écoute permettra à l'Investigateur de l'entendre venir. S'il échoue dans cette Écoute, il sera assommé (et subira 1D4 Points de Dommages) et poussé en bas dans le sous-sol (où la chute lui vaudra 1D6 Points de Dommages supplémentaires). La trappe sera fermée et verrouillée immédiatement.

Une fois enfermés dans le sous-sol, les Investigateurs ne disposeront que de 1D6 minutes avant que l'homme revienne avec de l'aide ; cette aide étant constituée de Stark, des autres adorateurs de Cthulhu, et même de Moran. Si les prisonniers du sous-sol tentent de forcer l'ouverture de la trappe, ils ne trouveront une résistance de FOR 24 — due en grande partie au podium que le guetteur a replacé sur la trappe. De plus, comme il est nécessaire de se tenir sur l'échelle pour y accéder, une seule personne à la fois peut tenter de forcer la trappe à s'ouvrir. Chaque tentative prendra 1D3 minute d'efforts désespérés et épuisants, à la limite du succès, avant que le succès, ou l'échec final puisse être déterminé.

S'ils parviennent à s'échapper de ce piège, les Investigateurs pourront disposer de quelques minutes pour s'enfuir, ou pour se cacher avant que les ennemis soient sur eux.

S'ils ne parviennent pas à s'échapper avant l'arrivée de leurs ennemis, Moran commencera pas les interpeller depuis l'étage supérieur afin de négocier leur reddition. S'ils ont déjà rencontré Moran, ils reconnaîtront sa voix, sinon ils sauront seulement que ce n'est pas la voix de Stark, ni celle de quelqu'un du manoir.

Si les Investigateurs refusent de se rendre, ou s'ils temporisent en tentant de trouver une voie de sortie, Moran enverra un des ouvriers en bas. Si l'homme n'est pas expédié rapidement, il en enverra un autre, puis encore un autre... Si l'action du scénario n'est pas encore très avancée, il enverra de préférence des hommes de Moriarty, plutôt que des ouvriers du manoir, s'il pense que les Investigateurs ne les suspectent pas encore sérieusement. Mais, si les Investigateurs disposent rapidement du premier homme qui descendra, Stark partira en courant vers le plus proche bois pour invoquer un Sombre Rejeton de Shub Niggurah.

Lorsque le Sombre Rejeton de Shub Niggurath atteindra l'église, les Investigateurs pourront entendre craquer le plancher, au-dessus de leurs têtes et le voir s'incurver, comme sous l'effet d'une masse énorme. C'est alors que la puanteur infecte pénétrera leurs poumons. Finalement, la trappe sera ouverte très violemment, et une paire de tentacules jaillira dans le sous-sol. Sauf si un malheureux Investigateur se trouve à ce moment-là sur l'échelle, ils seront hors de portée des tentacules. Toutefois, ils ne disposeront que de cinq rounds avant que la créature se soit taillée un passage suffisant pour pouvoir descendre dans le sous-sol. Si les In[illegible]teurs attaquent la créature et parviennent à réduire ses Points de Vie à moins de la moitié avant qu'elle puisse descendre, la Chose se retirera. Mais les Investigateurs resteront piégés et Moran les pressera une fois de plus de se rendre. Bien entendu tout cela donnera aux Investigateurs le temps de trouver les diverses manières de s'évader.

A chaque heure passée dans ce piège, les risques d'une attaque par 1D6 Choses-rat sont de 60 %. S'ils sont attaqués par les Choses-rat, les adeptes tenteront d'en tirer avantage et se risqueront une nouvelle fois à descendre pour attaquer les Investigateurs. Si les Investigateurs tentent de passer par les murs qui donnent sur le tunnel et de le faire discrètement, ils devront réussir des Jets de Discrétion, et il leur faudra deux fois plus de temps pour faire ce travail sans bruits.

Si les Jets de Discrétion échouent, les adeptes tenteront de les distraire en leur envoyant un autre homme à combattre. Quand les Investigateurs auront passé le premier mur, ils pourront entendre des grattements de l'autre côté du second mur, vers le tunnel, apparemment une tentative destinée à les attaquer par là également. En fait ce sont seulement des Choses-rat, chargées de faire ces bruits pour les distraire et les décider à renoncer à passer par ce mur et à affronter ce qui peut bien les attendre en grattant ainsi la paroi.

S'ils découvrent le Portail, reportez-vous au paragraphe correspondant pour savoir où ils aboutissent.

S'ils passent par le tunnel vers le tombeau, les adeptes entendront le bruit de la chute de la statue, et ils tenteront une nouvelle fois de descendre dans la cave. Si les Investigateurs entendent les adeptes descendre et tenter de les suivre [illegible] tunnel où une seule personne peut s'aventurer à la fois. Mais le seul moyen d'évasion facile, une fois dans le tombeau, est constitué par le Portail tracé sur le mur de la tombe.

Si les Investigateurs regardent alors à travers la grille du [illegible] hommes, et peut-être aussi le Sombre Rejeton, émergeant de la porte de côté (la créature a quelques difficultés pour se glisser par là mais elle y parvient) accompagnés par Moran. L'un des hommes se dirige résolument vers le tombeau, une clef à la main, dans la visible intention d'ouvrir la porte pour que ses amis puissent y entrer. Si les Investigateurs tirent sur lui, Moran enverra la créature pour arracher la porte, si elle est tuée, une autre sera invoquée. Finalement, le seul moyen d'évasion pour les Investigateurs sera le Portail. Une fois qu'ils l'auront traversé, ils se retrouveront au Manoir, en sécurité... pour l'instant.

Rencontre Nocturne

Les Investigateurs peuvent également se glisser discrètement vers l'église, à la nuit, pendant l'un des rituels du culte. Ils peuvent même venir pendant la nuit fatidique au cours de laquelle les adorateurs procèderont au sacrifice de Mina Fa[illegible]worth (un « spectacle » atroce qui coûtera 1/1D4 SAN à tous ceux qui l'observeront). Sinon, ce ne sera qu'un simple service nocturne que Stark dirigera en tant qu'officiant, et que les autres adorateurs, à moitié nus, rythmeront de leurs horribles litanies. Les lumières, dans l'église, sont visibles dès que l'on passe la lisière de la forêt, et le chant est déjà audible à cette distance. Le Colonel Moran sera présent mais ce n'est pas lui qui dirigera la cérémonie. L'un des hommes sera placé comme garde, à l'entrée de la chapelle. Si les Investigateurs ne réussissent pas à Se Cacher, il les repérera et donnera l'alarme, auquel cas les adeptes tenteront de capturer les intrus. Aux côtés des ouvriers du Manoir, il y aura d'autres adorateurs humains qui seront venus via un Portail. Au moment des cérémonies, il a 30 % de risques que 1D6 Profonds soient présents. Ces monstres porteront tous de lourdes robes de cérémonies.

Si les Investigateurs sont capturés, soit à ce moment-là, soit parce qu'ils se seront rendus lors d'une embuscade dans le sous-sol, ils ne tarderont pas à rencontrer le Pr Moriarty en personne. Moriarty les questionnera minutieusement, et avec précision. Il voudra savoir ce que les Investigateurs ont découvert, pourquoi Sherlock Holmes les a envoyé, au [illegible]même ; quand ce dernier doit arriver, etc. Dès qu'il aura fini de les questionner, ils perdront tout intérêt à ses yeux et il les abandonnera à Stark pour qu'il en dispose à sa guise. Il partira alors, via l'un des Portails, en compagnie de Moran et des adorateurs à l'exception des ouvriers du manoir qui resteront avec Stark. Cela pourra donner aux Investigateurs une chance de s'échapper.

Pour tuer les Investigateurs, les adeptes pourront utiliser n'importe laquelle des diverses méthodes possibles — les attacher à des pierres tombales, ou à la clôture, pour faire un concours de lancer de couteau ; invoquer un Sombre Rejeton de Shub-Niggurath pour les exterminer ; les enfermer dans le sous-sol pour que les Choses-rat s'en occupent ; ou toute autre méthode que le Gardien pourra inventer.

Si un (ou plusieurs) Investigateur a réussi à échapper à la capture (par la réussite d'un Jet de Se Cacher, pendant que les autres étaient capturés, par exemple) il (ils) aura une chance de sauver ses compagnons. C'est aussi le meilleur moment pour que Sherlock Holmes entre en scène. Holmes pourra se glisser discrètement jusqu'au (aux) rescapé(s), et prendre le sauvetage en charge. Holmes devrait arriver à l'église juste à temps pour voir les Investigateurs se faire capturer. Il attendra alors que Moriarty s'en aille et lorsque l'exécution des personnages sera imminente, il interviendra juste au bon moment (c'est-à-dire à l'instant où les Investigateurs auront assez de liberté pour pouvoir agir si leurs tortionnaires sont distraits pendant un instant [illegible] au moment où ils les attachent, par exemple) pour décharger son revolver sur les ouvriers. S'il est accompagné par un ou plusieurs Investigateurs il pourra leur demander aussi de tirer sur les ouvriers.

Dans la confusion qui va s'ensuivre, il devrait être possible, au moins à quelques Investigateurs [illegible] sinon à tous — de

rejoindre Holmes. Ce dernier aura, dans sa poche plusieurs révolvers chargés qu'il pourra leur confier immédiatement. Dans la confusion, et sous les balles, Stark ne saura pas combien de sauveteurs il doit affronter. Il choisira donc la prudence en se repliant vers l'église, accompagné de tous les ouvriers encore vivants. Holmes, très rapidement, conduira les Investigateurs rescapés jusqu'à son attelage, arrêté à environ 800 m de là. Lui et les Investigateurs, pourront sauter dans la voiture et galoper vers le manoir. Si les Investigateurs veulent retourner à l'église pour chasser Stark, il répondra que c'est une mauvaise idée, car Stark a déjà dû faire appel à de l'aide, et il est sans doute beaucoup mieux de partir le plus vite possible. De retour au Manoir, il précisera : « Je soupçonne que Moriarty ne sera pas content du tout d'apprendre que vous vous êtes évadés. Je me demande combien de temps il faudra pour que Stark se décide à le lui dire ? » Sur ce, appelé par d'autres devoirs impératifs, Holmes repartira avec son attelage.

Evénements

Une série d'événements sanglants mène les Investigateurs à la confrontation finale avec Moriarty et ses hommes.

Vous, le Gardien, devez mettre au point une table chronologique des événements qui devra se baser sur la longueur de temps qui va s'écouler entre la date d'arrivée des Investigateurs et Beltane (le 30 avril). Il vous faudra placer, dans ce calendrier, les événements que vous souhaitez voir se produire et l'ordre dans lequel vous les mettrez en scène. Il est possible que vous soyez amené à effectuer des changements dans cette chronologie en raison des actions entreprises par les Investigateurs — cela simulera les changements de plans que les adeptes seront forcés de faire pour accélérer certaines actions si les Investigateurs s'approchent trop d'eux. L'ordre que nous suggérons ici n'est rien d'autre qu'une suggestion. Vous pouvez le modifier à volonté pour qu'il s'accorde plus au style de vos joueurs, ou à votre propre style. Vous pouvez aussi éviter les événements qui ne conviendraient pas à la situation, pour une raison ou une autre.

Le Deuxième Meurtre

Cela devrait se produire au cours du deuxième, ou du troisième jour suivant l'arrivée des Investigateurs au manoir, dès qu'ils auront eu le temps de se rendre compte de ce qui s'y passe, ou — du moins — d'en être persuadés. Pendant le repas du soir, l'un — au moins — des Investigateurs remarquera que Lucinda semble encore plus perturbée qu'à l'accoutumée. Si on l'aborde, elle s'effondre et, si personne d'autre ne se trouve à proximité, elle se met à pleurer. Si les autres sont présents, elle retiendra ses larmes, mais admettra que quelque chose ne va pas. Dans les deux cas elle paraît indécise, pas encore assurée de pouvoir faire totalement confiance aux Investigateurs. Soudain, elle semble prendre une résolution ferme, elle ravale ses larmes et confie à l'Investigateur qu'elle a quelque chose à lui dire, oui — cela concerne le meurtre. Elle refuse d'en parler maintenant, elle craint les oreilles indiscrètes. Elle lui demande de venir dans sa chambre, cette nuit, quand tout le monde sera couché. Elle lui confie un code secret (3-3-2) pour frapper à sa porte, de cette façon elle saura que c'est bien lui. Elle promet de lui ouvrir la porte, et de tout lui dire. Elle le dévisage intensément et lui murmure « *S'il vous plaît ! Soyez prudent !* », avant de partir.

Lucinda a finalement décidé qu'elle ne voulait plus avoir affaire à Stark, ni marcher dans sa conspiration. Elle craint que Stark ne s'en tienne pas à un seul meurtre. Hélas ! sa décision de changer de camp intervient trop tard.

Cette nuit-là, alors que le contact de Lucinda se prépare à aller au rendez-vous, un cri effrayant déchire le silence et il est interrompu soudainement. Le cri provient de l'aile des domestiques. Si les Investigateurs vont voir Sherrinford pour l'avertir, ils s'apercevront que le châtelain n'est pas dans sa

chambre. Au moment où ils atteindront l'aile réservée aux serviteurs, Jevers et Graves seront déjà devant la chambre de Lucinda, en train de frapper à la porte. Mrs Hooper guette par l'entrebâillement de sa porte, la main bien serrée sur le manche de sa hachette. Stark et les ouvriers sont en train d'arriver par l'extérieur. Si l'un des Investigateurs dort dans la chambre des ouvriers, il n'aura pas été éveillé — on s'apercevra plus tard qu'il est profondément endormi (il a été drogué dans la soirée). Frapper ou crier à la porte de Lucinda n'aura aucun effet. Il s'avère nécessaire de forcer la porte, car elle a été verrouillée de l'intérieur (mais ce ne sont pas les muscles qui manquent pour mener cette tâche à bien).

La chambre n'est pas éclairée. Dans la pénombre on distingue une silhouette dressée à côté du lit sur lequel Lucinda est allongée. Un éclat de lumière fait briller la lame que la silhouette tient dans la main. Si quelqu'un se jette sur la silhouette, l'individu n'offre aucune résistance et il tombe au sol. Dès que la lumière est faite, on peut découvrir le cadavre de Lucinda, frappé de plusieurs coups de couteaux. Sur son abdomen, la lame a laissé des traces sanglantes qui forment le dessin d'une pieuvre. Si les Investigateurs ont consulté le Dr Sacker, ils savent que cette mutilation est identique à celle qu'il a remarqué sur le cadavre de Fischbein ; s'ils ne l'ont pas consulté, le Dr Sacker le dira, après avoir manifesté sa surprise, lorsqu'il sera appelé pour examiner le cadavre de Lucinda. Du sang a giclé dans toute la pièce et le lit en est couvert comme les vêtements et le visage de l'homme qui se trouvait près du lit, la lame à la main. Dès qu'il est possible d'éclairer son visage, chacun peut reconnaître Sherrinford Holmes. Jevers et Graves poussent une exclamation incrédule en voyant le maître dans cet état. Et Stark, regardant depuis le hall s'exclame « *Mon Dieu ! maintenant ça y est, il l'a tuée, elle aussi !* »

Sherrinford, dans sa robe de chambre maculée de sang, semble hébété, comme en état de choc. Il n'a pas l'air de reconnaître les Investigateurs, ni Jevers, ni Graves, il n'est même pas sûr de savoir qui il est. Si on le gifle, si on lui jette de l'eau à la figure, ou si on le force à ingurgiter de l'alcool, il semble revenir un peu à lui et ses premières paroles seront pour demander où il est. Dès qu'il découvrira le sang, ou le couteau qu'il tient encore dans la main (si personne ne le lui a retiré des doigts), ou encore le corps de Lucinda, il sera horrifié. Graves et Jevers se précipiteront vers lui pour le faire sortir de la chambre et lui apporteront un alcool. Ce n'est qu'à ce moment là qu'il pourra répondre aux questions des Investigateurs, mais pas avant d'avoir donné l'ordre que l'on aille chercher le Constable et le Docteur. Même dans la plus grande douleur, Sherrinford reste profondément honnête et puisqu'un meurtre a été commis la loi doit être présente.

En réponse à toutes les questions que les Investigateurs pourraient lui poser, Sherrinford ne pourra que leur raconter ce dont il se souvient.

« *Je venais de prendre un verre de Brandy et j'avais décidé de lire un peu, mais j'ai dû m'endormir car la dernière chose dont je me souvienne est un rêve. Enfin, cela ressemblait à un rêve, car tout était flou et indistinct. Il y eu un éclat de lumière qui pénétra dans ma chambre par le mur, puis plusieurs formes, enveloppées dans de grandes robes traversèrent le mur et se dirigèrent vers moi. Elles me faisaient un peu penser à d'anciens druides. Aucune n'a prononcé la moindre parole. Deux d'entre elles m'ont pris par la main et sorti du lit. Puis elles m'ont entraîné vers le mur que nous avons traversé comme si nous étions des fantômes. L'instant d'après nous étions devant une double porte, avec toute sorte de vêtements qui pendaient autour de nous. La pièce dans laquelle nous entrâmes était une autre chambre, avec plusieurs lits, tous vide (sauf un sur lequel une silhouette était allongée.* (Sherrinford n'ajoutera cette dernière précision que si l'un des Investigateurs s'est intallé dans la chambre des ouvriers, et si il a été drogué ce soir-là). *Les silhouettes drapées dans leurs robes qui étaient venues me chercher dans ma chambre semblaient attendre quelque chose. C'est alors qu'un rat est sorti de sous un lit, et que l'une des silhouettes s'est penchée sur lui, semblant inspecter quelque chose. Ensuite, elles m'ont ramené vers la porte encombrée de vêtements, et nous sommes ressortis dans une troisième chambre. Celle-là ressemblait à celle de Lucinda. Soudain, toutes les silhouettes s'en allèrent sauf une, qui resta avec moi. Elle avait un couteau dans la main et elle regardait Lucinda. Tout d'un coup, Lucinda ouvrit les yeux, et elle poussa un grand cri. Après, tout ce dont je me souviens, c'est de l'avoir trouvée à côté de moi, et j'étais couvert de sang... Je me sens mal*

Jevers, qui pendant tout ce discours se tenait près du maître, insiste pour que celui-ci soit mis au lit.

A partir de ce moment, les Investigateurs ne disposent plus que de très peu de temps pour fouiner avant que Graves ramène Culverton et le Dr Sacker. S'ils fouillent la chambre de Lucinda, ils découvriront les traces d'un dessin à la craie, récemment effacé, sur le mur. Le tracé du dessin est indiscernable, mais l'on peut s'apercevoir qu'il devait être géométrique. Il y a aussi un trou de rat dont les Investigateurs se souviendront qu'il n'était pas là précédemment, s'ils ont fouillé la chambre auparavant.

Une fouille de la chambre de Sherrinford leur fera découvrir des traces assez similaires, d'un dessin à la craie fortement effacé, sur un des murs de la chambre ; celui vers lequel Sherrinford affirme avoir été entraîné, et qu'il dit avoir traversé comme un fantôme. Si les Investigateurs n'ont pas encore découvert le trou de rat, dans le coin de la cheminée, ils peuvent le trouver cette fois-ci. Si l'un d'entre eux pense à examiner la bouteille d'alcool posée sur la table de nuit, il pourra découvrir (Jet de Pharmacologie ou de Chimie) qu'il a été drogué à l'opium. Si personne ne pense à faire cet examen immédiatement, ou à emporter la bouteille, elle aura été remplacée par un brandy normal, dès le lendemain.

Il est impossible de fouiller librement la chambre des ouvriers cette nuit-là : ils sont tous debout sauf l'Investigateur éventuel qui, lui, dort à poings fermés. « *On s'est pris une bonne cuite cette nuit* » dira l'un des ouvriers, si quelqu'un cherche à le réveiller. En réussissant un Jet de Premiers Soins, il sera possible de réveiller l'Investigateur déguisé en ouvrier. Malgré une migraine sérieuse, il pourra expliquer qu'il ne se souvient que d'avoir pris un verre avec les autres ouvriers avant de sombrer dans le sommeil. Si les Investigateurs ont l'effronterie de fouiller la chambre des ouvriers soit maintenant, soit après l'arrivée de Culverton, ils ne trouveront rien, le Portail a déjà été totalement effacé.

Lorsque Culverton arrive, il commence par récolter tous les témoignages, et prend les dépositions de chacun y compris celle de Stark dont les conclusions sont que Sherrinford a tué Lucinda parce qu'elle refusait ses avances, même après qu'il ait tué Fischbein pour elle. Culverton déclare qu'il doit arrêter Sherrinford et l'emmener en prison. Cette décision ne sera infléchie que si Sherrinford est blessé (peut-être par les Investigateurs si ceux-ci ont fait feu sur lui lorsqu'ils ont découvert sa silhouette méconnaissable dans l'obscurité de la chambre de Lucinda), auquel cas il reviendra demain matin pour l'emmener. Dans tous les cas, lorsque Culverton part, le Dr Sacker l'accompagne et il emmène le cadavre.

Informations pour le Gardien : Après avoir drogué la bouteille de Sherrinford, Stark a ordonné à une Chose-rat de se glisser dans la chambre du maître et d'y tracer un Portail en courant sur le mur. Dès que le Portail a été terminé il est entré dans la chambre de Sherrinford par ce passage magique, accompagné par les autres ouvriers. Tous portaient d'amples cagoules pour dissimuler leurs visages. Ils ont ensuite emmené Sherrinford, qui n'a opposé aucune résistance, jusqu'à leur propre chambre, via le Portail du placard. Pendant ce temps, une autre Chose-rat dessinait un Portail dans la chambre de Lucinda et la créature est venue rendre compte de son travail à Stark, qui a repris le Portail pour se rendre dans la chambre de Lucinda, accompagné de Sherrinford. Les autres sont repartis et Stark a plongé sa lame dans le corps de Lucinda à l'instant où celle-ci s'éveillait et se mettait à crier. Il a rapidement tracé le dessin de la pieuvre sur son abdomen et aspergé de sang le châtelain étourdi par la drogue. Ayant pris soin de placer le couteau dans la main de Sherrinford, Stark a

chambre. Au moment où ils atteindront l'aile réservée aux serviteurs, Jevers et Graves seront déjà devant la chambre de Lucinda, en train de frapper à la porte. Mrs Hooper guette par l'entrebâillement de sa porte, la main bien serrée sur le manche de sa hachette. Stark et les ouvriers sont en train d'arriver par l'extérieur. Si l'un des Investigateurs dort dans la chambre des ouvriers, il n'aura pas été éveillé — on s'apercevra plus tard qu'il est profondément endormi (il a été drogué dans la soirée). Frapper ou crier à la porte de Lucinda n'aura aucun effet. Il s'avère nécessaire de forcer la porte, car elle a été verrouillée de l'intérieur (mais ce ne sont pas les muscles qui manquent pour mener cette tâche à bien).

La chambre n'est pas éclairée. Dans la pénombre on distingue une silhouette dressée à côté du lit sur lequel Lucinda est allongée. Un éclat de lumière fait briller la lame que la silhouette tient dans la main. Si quelqu'un se jette sur la silhouette, l'individu n'offre aucune résistance et il tombe au sol. Dès que la lumière est faite, on peut découvrir le cadavre de Lucinda, frappé de plusieurs coups de couteaux. Sur son abdomen, la lame a laissé des traces sanglantes qui forment le dessin d'une pieuvre. Si les Investigateurs ont consulté le Dr Sacker, ils savent que cette mutilation est identique à celle qu'il a remarqué sur le cadavre de Fischbein ; s'ils ne l'ont pas consulté, le Dr Sacker le dira, après avoir manifesté sa surprise, lorsqu'il sera appelé pour examiner le cadavre de Lucinda. Du sang a giclé dans toute la pièce et le lit en est couvert comme les vêtements et le visage de l'homme qui se trouvait près du lit, la lame à la main. Dès qu'il est possible d'éclairer son visage, chacun peut reconnaître Sherrinford Holmes. Jevers et Graves poussent une exclamation incrédule en voyant le maître dans cet état. Et Stark, regardant depuis le hall s'exclame « *Mon Dieu ! maintenant ça y est. Il l'a tuée elle aussi !* »

[illegible], dans sa robe de chambre maculée de sang, [illegible] hébété, comme en état de choc. Il n'a pas l'air de reconnaître les Investigateurs, ni Jevers, ni Graves, il n'est même pas sûr de savoir qui il est. Si on le gifle, si on lui jette de l'eau à la figure, ou si on le force à ingurgiter de l'alcool, il semble revenir un peu à lui, et ses premières paroles seront pour demander où il est. Dès qu'il découvrira le sang, ou le couteau qu'il tient encore dans la main (si personne ne le lui a retiré des doigts), ou encore le corps de Lucinda, il sera horrifié. Graves et Jevers se précipiteront vers lui pour le faire sortir de la chambre et lui apporteront un alcool. Ce n'est qu'à ce moment-là qu'il pourra répondre aux questions des Investigateurs, mais pas avant d'avoir donné l'ordre que l'on aille chercher le Constable et le Docteur. Même dans la plus grande douleur, Sherrinford reste profondément honnête et puisqu'un meurtre a été commis la loi doit être présente.

En réponse à toutes les questions que les Investigateurs pourraient lui poser, Sherrinford ne pourra que leur raconter ce dont il se souvient :

« *Je venais de prendre un verre de Brandy, et j'avais décidé de lire un peu, mais j'ai dû m'endormir car la dernière chose dont je me souvienne est un rêve. Enfin, cela ressemblait à un rêve, car tout était flou et indistinct. Il y eu un éclat de lumière qui pénétra dans ma chambre par le mur, puis plusieurs formes, enveloppées dans de grandes robes traversèrent le mur et se dirigèrent vers moi. Elles me faisaient un peu penser à d'anciens druides. Aucune n'a prononcé la moindre parole. Deux d'entre elles m'ont pris par la main et sorti du lit. Puis elles m'ont entraîné vers le mur que nous avons traversé comme si nous étions des fantômes. L'instant d'après nous étions devant une double porte, avec toute sorte de vêtements qui pendaient autour de nous. La pièce dans laquelle nous entrâmes était une autre chambre, avec plusieurs lits, tous vide (sauf un sur lequel une silhouette était allongée* (Sherrinford n'ajoutera cette dernière précision que si l'un des Investigateurs s'est infiltré dans la chambre des ouvriers, et si il a été drogué ce soir-là). *Les silhouettes drapées dans leurs robes qui étaient venues me chercher dans ma chambre semblaient attendre quelque chose. C'est alors qu'un rat est sorti de sous un lit, et que l'une des silhouettes s'est penchée sur lui, semblant inspecter quelque chose. Ensuite, elles m'ont ramené vers la porte encombrée de vêtements, et nous sommes ressortis dans une troisième chambre. Celle-là ressemblait à celle de Lucinda. Soudain, toutes les silhouettes s'en allèrent, sauf une, qui resta avec moi. Elle avait un couteau dans la main et elle regardait Lucinda. Tout d'un coup, Lucinda ouvrit les yeux, et elle poussa un grand cri.* [illegible] *à côté de moi, et j'étais couvert de sang... Je me sens mal...* »

Jevers, qui pendant tout ce discours se tenait près du maître, insiste pour que celui-ci soit mis au lit.

A partir de ce moment, les Investigateurs ne disposent plus que de très peu de temps pour fouiner avant que Graves ramène Culverton et le Dr Sacker. S'ils fouillent la chambre de Lucinda, ils découvriront les traces d'un dessin à la craie, récemment effacé, sur le mur. Le tracé du dessin est indiscernable, mais l'on peut s'apercevoir qu'il devait être géométrique. Il y a aussi un trou de rat dont les Investigateurs se souviendront qu'il n'était pas là précédemment, s'ils ont fouillé la chambre auparavant.

Une fouille de la chambre de Sherrinford leur fera découvrir des traces assez similaires, d'un dessin à la craie fortement effacé, sur un des murs de la chambre ; celui vers lequel Sherrinford affirme avoir été entraîné, et qu'il dit avoir traversé comme un fantôme. Si les Investigateurs n'ont pas encore découvert le trou de rat, dans le coin de la cheminée, ils peuvent le trouver cette fois-ci. Si l'un d'entre eux pense à examiner la bouteille d'alcool posée sur la table de nuit, il pourra découvrir (Jet de Pharmacologie ou de Chimie) qu'il a été drogué à l'opium. Si personne ne pense à faire cet examen immédiatement, ou à emporter la bouteille, elle aura été remplacée par un brandy normal, dès le lendemain.

Il est impossible de fouiller librement la chambre des ouvriers cette nuit-là : ils sont tous debout sauf l'Investigateur éventuel qui, lui, dort à poings fermés. « *On s'est pris une bonne cuite cette nuit* » dira l'un des ouvriers, si quelqu'un cherche à le réveiller. En réussissant un Jet de Premiers Soins, il sera possible de réveiller l'Investigateur déguisé en ouvrier. Malgré une migraine sérieuse, il pourra expliquer qu'il ne se souvient que d'avoir pris un verre avec les autres ouvriers avant de sombrer dans le sommeil. Si les Investigateurs ont l'effronterie de fouiller la chambre des ouvriers soit maintenant, soit après l'arrivée de Culverton, ils ne trouveront [illegible] été totalement effacé.

Lorsque Culverton arrive, il commence par recueillir tous les témoignages, et prend les dépositions de chacun, y compris celle de Stark dont les conclusions sont que Sherrinford a tué Lucinda parce qu'elle refusait ses avances, même après qu'il ait tué Fischbein pour elle. Culverton déclare qu'il doit arrêter Sherrinford et l'emmener en prison. Cette décision ne sera infléchie que si Sherrinford est blessé (peut-être par les Investigateurs si ceux-ci ont fait feu sur lui lorsqu'ils ont découvert sa silhouette méconnaissable dans l'obscurité de la chambre de Lucinda), auquel cas il reviendra demain matin pour l'emmener. Dans tous les cas, lorsque Culverton part, le Dr Sacker l'accompagne et il emmène le cadavre.

Informations pour le Gardien : Après avoir drogué la bouteille de Sherrinford, Stark a ordonné à une Chose-rat de se glisser dans la chambre du maître et d'y tracer un Portail en courant sur le mur. Dès que le Portail a été terminé, il est entré dans la chambre de Sherrinford par ce passage magique, accompagné [illegible] pour dissimuler leurs visages. Ils ont ensuite emmené Sherrinford, qui n'a opposé aucune résistance, jusqu'à leur propre chambre, via le Portail du placard. Pendant ce temps, une autre Chose-rat dessinait un Portail dans la chambre de Lucinda et la créature est venue rendre compte de son travail à Stark, qui a repris le Portail pour se rendre dans la chambre de Lucinda, accompagné de Sherrinford. Les autres sont repartis et Stark a plongé sa lame dans le corps de Lucinda à l'instant où celle-ci s'éveillait et se mettait à crier. Il a rapidement tracé le dessin de la pieuvre sur son abdomen et aspergé de sang le châtelain étourdi par la drogue. Ayant pris soin de placer le couteau dans la main de Sherrinford, Stark a

emprunte de nouveau le Portail pour s'enfuir. A ce moment la Chose-rat a entrepris d'effacer le tracé de craie avec sa fourrure, travail qu'elle n'a terminé que quelques secondes avant que la porte soit forcée. Si les Investigateurs avaient forcé la porte de la chambre de Sherrinford à ce moment-là, ils auraient pu surprendre une autre de ces petites créatures, occupée à effectuer la même opération sur le tracé de craie du mur de la chambre du maître. Stark se débarrassa de sa cagoule ensanglantée avant d'émerger du Portail de l'armoire de sa chambre. L'un des ouvriers effaça ce Portail également, pendant que les autres ouvriers se dirigeaient vers la porte pour observer les événements.

Le Troisième Meurtre

Le troisième meurtre devrait se produire au cours de la nuit suivante, ou la nuit qui suivra l'arrestation de Sherrinford, si les Investigateurs ont réussi à la retarder. Cette fois, c'est le tour de Mrs Hooper et cela se produit de la façon suivante. En pleine nuit, on entend un cri venant de l'aile des domestiques. Les Investigateurs trouvent Graves et Jevers en train de frapper à la porte de la chambre de Mrs Hooper, l'appelant vainement. Cette fois, ni les ouvriers ni, le cas échéant, l'Investigateur qui s'est installé parmi eux, ne sont présents. Lorsque la porte, verrouillée de l'intérieur, est forcée, Mrs Hooper est découverte, assassinée, de la même façon que l'a été Lucinda. La réussite d'un Jet de Trouver Objets Cachés révèle la présence de traces de craie effacées sur un mur et d'un trou de rat, dans un coin.

Cette fois, il n'y a pas de meurtrier — ou supposé tel — présent dans la chambre, mais la fenêtre est ouverte. Chacun sait que Mrs Hooper refusait d'ouvrir sa porte à qui que ce soit d'autre que Graves, Jevers, Lucinda et Sherrinford. Puisque Jevers et Graves étaient ensemble dans la cuisine lorsqu'ils ont entendu le cri, la conclusion serait évidente si Sherrinford n'était pas emprisonné en ville.

Avant que quiconque puisse faire appeler le constable Culverton, le représentant local de la loi se présente de lui-même au manoir, apportant la nouvelle de l'évasion de Sherrinford. Il ne sait absolument pas comment cette évasion a pu se produire. Il rentrait au bureau après s'être absenté pour vérifier une information qui parlait de la présence d'un rodeur — et qui s'avéra être fausse — lorsqu'il a trouvé Marvin inconscient et Holmes disparu. Le coffre avait été ouvert, et le kriss avait disparu. A l'évidence, Holmes a réussi à sortir de sa cellule, a surpris Marvin, l'a assommé et s'est en...

Si les Investigateurs lui demandent s'il a remarqué des traces de craie dans la cellule, ou dans le bureau, il semblera fortement irrité par de telles questions stupides et, jusqu'à ce que Jevers et Graves confirment que les Investigateurs n'ont pas quitté le manoir, cette nuit, il commencera à les suspecter d'avoir quelque chose à voir avec cette évasion.

Si personne n'a remarqué l'absence des ouvriers, jusqu'à présent, Culverton le fera et s'en inquiètera auprès des habitants du manoir. Ils trouveront la chambre des ouvriers vide, à l'exception de l'Investigateur déguisé, s'il y en a un, qu'ils découvriront endormi (soit drogué, soit assommé). Si Graves a déjà mentionné les vagabondages nocturnes des ouvriers, ou s'il le fait maintenant, Culverton attribuera leur absence à une sortie de ce genre. En termes assurés, il dira à Graves de les prévenir, dès leur retour, qu'il souhaite les interroger dès demain matin. Mais il ne s'agit que d'une formalité. Pour Culverton, il est clair, maintenant que Sherrinford est l'assassin, qu'il s'est évadé de prison, est revenu au manoir et qu'il a assassiné Mrs Hooper pour des raisons inconnues. Peut-être est-il devenu fou après les autres meurtres.

L'opinion de Culverton est faite, et aucune évidence, aucun argument, ne le fera changer d'avis, même si les ouvriers ne reviennent pas cette nuit, ni le lendemain. Il considérera cette disparition comme insignifiante : ces hommes ont certainement décidé de quitter leur travail après l'arrestation de leur patron, et ils doivent être quelque part, à la recherche d'un autre emploi. Ou alors ils ont pris peur et ils ont voulu partir avant d'être tués à leur tour.

Si les Investigateurs tentent d'impliquer les ouvriers dans les meurtres, peut-être même comme complices, Culverton déclarera prendre cette hypothèse en considération. Mais il n'en fera rien. Il tient son coupable, il va avouer et rien d'autre ne l'intéresse plus.

Maintenant qu'ils ne peuvent plus compter sur Culverton, les Investigateurs pourront se reporter sur Marvin, s'ils ont réussi à attirer sa sympathie. De lui ils pourront peut-être apprendre qu'il y avait effectivement des traces de craie sur le mur du bureau, à l'intérieur de la cellule de Sherrinford et à l'extérieur de la cellule, également. Il n'a pas remarqué de trous de rat mais, si les Investigateurs sont curieux, il leur fera savoir s'il y en a (effectivement, il y en a un sous la paillasse, dans la cellule).

La Disparition de Mina

Si les Investigateurs s'arrêtent en ville, ils découvriront que Mina Falworth a également disparu au cours de la journée qui a précédé le meurtre de Mrs Hooper. Ce jour-là, elle ne s'est pas présentée à son travail, et son lit n'avait pas été défait au cours de la nuit précédente. Ses parents sont affligés et son père a des envies de meurtre. La rumeur dit qu'elle serait partie avec Stark, mais personne ne l'a vue partir. Si les Investigateurs ont eu affaire à elle, il est possible que le père Falworth leur attribue les causes de sa disparition.

Mina est retenue captive par les adorateurs. Elle a été transportée dans le repaire secret de Moriaty, à Londres. Les Investigateurs n'ont aucun moyen de la retrouver et de la sauver, à moins qu'ils ne s'y rendent par un Portail. Au soir suivant le meurtre de Mrs Hooper, l'église abritera une cérémonie puissante, qui culminera par le sacrifice de Mina. La litanie sera audible jusqu'au manoir (au prix d'un Jet d'Ecoute), et la lumière des feux sera visible au-dessus de la cime des arbres depuis le premier étage du manoir (pas depuis le rez-de-chaussée). Si les Investigateurs se rendent à l'église, ils auront la possibilité d'espionner la cérémonie par les vitraux brisés. Ils y découvriront Moriarty, Moran, Stark et un étrange Homme en noir, tous entourant l'autel sur lequel Mina sera attachée. Stark brandit un kriss et chante des mots inintelligibles.

Si les Investigateurs n'entreprennent aucune action, il plongera sa lame dans le cœur de Mina, la tuant sur le coup. A ce moment précis, le kriss se mettra à luire pendant que la lame boira l'énergie vitale (le POU) de la sacrifiée. Ce spectacle coûtera 1/1D4 SAN aux Investigateurs qui le regarderont. Le résultat s'ensuivra, comme il est décrit précédemment au paragraphe Rencontres Nocturnes, excepté que Nyarlathotep (le mystérieux et étrange Homme en Noir) sera présent.

Si les Investigateurs entreprennent une quelconque action, l'Homme en Noir disparaîtra immédiatement. Les temps ne sont pas venus. Si les Investigateurs tentent de sauver Mina, le Gardien pourra traiter la situation en fonction de leur plan et des directives fournies dans les chapitres précédents. Si Mina est sauvée, elle ne pourra leur fournir qu'une aide mineure : elle est droguée. Tout ce dont elle se souvient, est d'être sortie de nuit pour retrouver Stark. Elle a été assommée par derrière.



Dr Watson

main, il est probable que les Investigateurs se jetteront sur la dernière solution dont ils disposent. Holmes a promis que si Mycroft était indisponible pour une raison ou une autre, ils pourraient tenter de contacter le 221b Baker Street, et peut-être parvenir à le joindre. S'ils ont déjà rencontré Sherlock une ou deux fois au cours de l'aventure, ils n'ont actuellement aucune idée de la manière de le joindre sinon en passant par son domicile de Baker Street. Un cable à Baker Street faisant état de la disparition de Mycroft et décrivant les événements survenus jusqu'ici, recevra rapidement la réponse suivante

COMPRENDS L'URGENCE DE VOTRE SITUATION — STOP
ARRIVERAI BIENTOT YORKSHIRE POUR OFFRIR ASSISTANCE — STOP
N'AYEZ PAS PEUR AIDE ARRIVE STOP
signé JOHN H. WATSON

Un télégramme ultérieur leur apprend que Watson doit arriver par le prochain train, ce soir même, peu avant la tombée de la nuit (avec un délai suffisant pour que tous puissent rentrer au manoir avant que la nuit soit tombée). Il descend du train en même temps qu'une paysanne et un vieil homme, en cherchant du regard qui il peut bien connaître, peut-être les Investigateurs. Il les rejoint et les salue cordialement. Il semble totalement persuadé qu'ils vont venir à bout du problème, maintenant qu'il est arrivé. Après tout, il ne peut pas avoir travaillé aussi longtemps avec Holmes sans avoir assimilé certaines de ses méthodes. D'ailleurs il les met en pratique immédiatement en se livrant à quelques déductions au hasard des détails qu'il remarque sur les personnes autour de lui : la boue de chaussures, la manière de porter le chapeau, les callosités sur les mains, etc. Il échafaude une série de déductions par lesquelles il affirme savoir ce que les Investigateurs ont fait pendant ces dernières heures, et où ils sont allés. Hélas, toutes ses déductions sont lamentablement erronées et les Investigateurs pourront alors se poser des questions sur l'utilité de sa présence. Mais, en tous cas, Watson est un ami loyal et solide.

A l'insu de tous, encore que les Investigateurs puissent le soupçonner, Holmes est lui aussi à Northallerton en ce moment. Il est au courant de la disparition de Mycroft et il se prépare activement à l'action.

Alors que Watson discute avec les Investigateurs, il plonge sa main dans sa poche, par hasard et en ressort un morceau de papier qu'il n'avait pas remarqué auparavant. *« By Jove s'exclame-t-il en le sortant de sa poche, un message de Holmes ! »*

CONTENT DE VOUS VOIR ICI WATSON. JE SUIS AUSSI A NORTHALLERTON MAIS DÉGUISÉ AUSSI NE CHERCHEZ PAS A ME TROUVER MORIARTY EST DANS LE COUP SI J'ÉTAIS RECONNU AVEC VOUS, CE POURRAIT ÊTRE TRÈS MAUVAIS POUR NOUS TOUS. LAISSEZ DONC (le nom du leader des Investigateurs) SE CHARGER DE TOUT POUR L'INSTANT N'OUBLIEZ PAS DE DETRUIRE CETTE NOTE AUSSI VITE QUE POSSIBLE
(signé) SHERLOCK HOLMES

Watson, reconnaissant l'écriture de Holmes se met à réfléchir, se demandant comment ce diable de Holmes a bien pu lui glisser cela dans la poche sans qu'il remarque rien. Il montre le message à tous les Investigateurs présents. Dès qu'ils ont tous eu le temps de le lire, il s'en sert pour allumer sa pipe et surveille que le papier brûle complètement, après quoi il en écrase les cendres et les disperse du bout de sa chaussure. Avec un sourire il dit : *« Je sais. Holmes devait être l'un des individus qui m'ont bousculé tout à l'heure dans le train. Pas surprenant que je ne l'ai pas reconnu, c'est un vrai démon du déguisement. »*

Le Retour de Stark

Dès qu'ils seront de retour au manoir, Watson suggèrera d'établir un plan. Si personne ne s'en est encore rendu compte, la réussite d'un Jet d'Occultisme leur rappellera qu'ils sont au soir qui précède Walpurgis. En désespoir de cause, si ce fait est toujours ignoré à cause de l'échec des Jets précédents, Watson consultera un almanach afin de découvrir quelque indication au sujet de la date, et découvrir par lui-même que c'est bientôt Walpurgis. Une estimation avisée pourrait laisser les Investigateurs presager que les adorateurs ont agi pour être prêts lors de cette fameuse nuit. Si les Investigateurs attaquent l'église cette nuit, le retour de Stark n'aura pas lieu le lendemain matin. Mais Watson et Graves déconseillent tous deux formellement l'attaque de nuit, quand les adversaires ont tous les avantages.

Au matin du jour suivant, alors que Watson, Graves et les Investigateurs discutent de la tactique qu'ils vont employer, du bruit se produit à l'extérieur de la maison. Devant la maison, on découvre un chariot rafistolé, dont les côtés sont recouverts de différentes casseroles et autres instruments de cuisine. Sur le siège, un vieil homme aux cheveux blancs clame qu'il a des instruments de cuisine à vendre. Jevers, dont le travail consiste également à recevoir ce genre de colporteurs sort pour discuter avec le vieux marchand. Au moment où les Investigateurs retournent à leur discussion ils entendent les chevaux attelés au chariot faire demi-tour et repartir au trot. Jevers ne revient pas et, si quelqu'un le cherche, il n'est plus là. Si les Investigateurs ne réalisent pas rapidement, Graves ou Watson comprendront vite que l'individu dans le chariot a kidnappé Jevers.

Si les Investigateurs guettaient à la fenêtre quand Jevers s'est approché du chariot, ils ont pu voir le conducteur assommer Jevers en lui cassant une poterie sur la tête et l'enlever. Dans son geste, sa perruque blanche a glissé, et l'on peut reconnaître Stark (si Stark a été éliminé à l'un ou l'autre moment des événements précédents, c'est un autre ouvrier

qui est là). Il peut être hors de portée de révolver ou de fusil de chasse avant que les Investigateurs aient le temps d'arriver sur la route.

Stark est revenu pour faire une dernière tentative contre les Investigateurs. Lorsque Jevers s'est présenté, il a rapidement décidé de l'enlever, dans l'espoir que les Investigateurs le suivent, et qu'il puisse les attirer dans un piège — un Sombre Rejeton est caché dans les bois, un peu plus loin sur la route. Même si les Investigateurs refusent de le suivre, Jevers pourra servir de victime pour un sacrifice supplémentaire, ce qui ne fera que renforcer le pouvoir de sa dague.

Les Investigateurs devraient, logiquement, sauter sur l'occasion de prendre Stark lui-même, et sauver Jevers du même coup. Graves les presse de lui donner la chasse, ainsi que Watson qui semble impatient de pourchasser cette fripouille lui aussi. Il réclame un cheval à Graves et, dès qu'il arrive, il l'enfourche, tenant les rênes d'une main et un pistolet d'ordonnance de l'autre. « *J'ai beau avoir combattu dans l'infanterie en Afghanistan*, commente-t-il, *je peux aussi faire partie de la cavalerie !* » Sur ces paroles il lance son cheval au galop le long de la route, à la poursuite de Stark. Même si les Investigateurs répugnent à poursuivre Stark, ils devraient réaliser que la perte de Watson, ajoutée à celle de Sherrinford, celle de Mycroft et celle de Jevers, risque bien de ne pas arranger leurs affaires, d'autant plus qu'ils ont là la possibilité de l'éviter. Logiquement, ils devraient se joindre à la chasse.

Que ce soit parce qu'il est parti devant, ou parce qu'il s'avère être un meilleur cavalier, Watson est en tête de la chasse au moment où il disparaît dans un virage bordé d'arbres. C'est à ce moment que les Investigateurs entendent des coups de feu. Lorsqu'ils dépassent le virage, ils découvrent Watson à terre, son cheval, debout, à peine éloigné de lui. Le chariot de Stark est encore visible, tiré par ses chevaux il file sur la route, à quelque distance, devant. S'ils stoppent pour s'occuper de Watson, ils s'apercevront vite qu'il va bien, mais qu'il est inconscient. Quand il revient à lui, il paraît tout penaud et explique qu'il a rattrapé le chariot et tiré quelques coups de feu sur Stark. Les coups de feu ont affolé son cheval qui a fait un écart et l'a désarçonné. « *Avons-nous perdu le salaud ? Je suis terriblement désolé.* » Watson essaye ensuite de se relever. Il paraît un peu étourdi et propose de retourner au manoir pour chercher sa trousse médicale.

Si tous les Investigateurs ont interrompu la poursuite pour s'occuper de Stark, ils l'ont maintenant perdu de vue, mais peut-être pourront-ils suivre les traces de son chariot. Il est probable, à ce moment, que les Investigateurs devinent la direction empruntée par Stark. Mais l'idée de récupérer la trousse médicale peut être très bonne, plus encore s'il s'avère qu'il est trop tard, maintenant pour aider Jevers. Si une partie des Investigateurs (ou tous) continuent la chasse en ignorant Watson, ils ne parcoureront pas beaucoup de chemin en plus car le Sombre Rejeton de Shub Niggurath, que Stark a placé en embuscade, jaillit de la forêt peu après et débouche sur la route, juste devant les poursuivants. Cela a pour effet immédiat d'affoler les chevaux qui se cabrent et désarçonnent tous les Investigateurs qui ne réussissent pas un Jet d'Equitation. Quoiqu'ils fassent — qu'ils s'enfuient ou qu'ils combattent — ils ont trop de retard pour empêcher Stark de s'échapper.

Scotland Yard débarque

Au moment où les Investigateurs reviennent au manoir, ils trouvent un attelage arrêté devant la maison. Deux hommes se tiennent à côté. Watson reconnaît immédiatement les inspecteurs Giles Lestrade et Stanley Hopkins de Scotland Yard. Ils sont surpris de trouver Watson ici, et ils lui demandent où se trouve Holmes. Lorsqu'ils apprennent qu'aucun représentant de la famille Holmes n'est présent, ils se montrent encore plus surpris et Lestrade exhibe un télégramme qu'il a reçu à Londres.

URGENT — STOP — RETROUVEZ-MOI DANS LE YORKSHIRE — MYCROFT MANOR — STOP — RAPPORT AVEC L'AFFAIRE DES MEURTRES — STOP — MORAN ET MORIARTY IMPLIQUÉS — STOP — (signé) HOLMES

Il a été émis la veille, à York. Evidemment, il a été envoyé par Sherlock, alors qu'il se trouvait à York pour trouver des traces du passé de Stark dans cette ville. Mais les Investigateurs peuvent penser qu'il a été envoyé par Mycroft, ou quelqu'un d'autre. Lestrade et Hopkins insistent pour savoir ce qui se passe ici, et Watson les renvoie aux Investigateurs qui, dit-il, en savent plus que lui sur l'affaire.

Si les Investigateurs racontent ce qui s'est passé (présumons qu'ils passent sous silence les faits surnaturels) Lestrade n'est pas surpris d'apprendre que Moran est présent. Lestrade fait partie des rares personnes qui savent que Moran n'a pas été empoisonné, mais qu'il s'est échappé. Il est, au contraire, très surpris d'apprendre que Moriarty est encore vivant. Hopkins, lui, n'a pas eu connaissance des informations relatives à l'évasion de Moran (pas plus que Watson) mais il a entendu Holmes dire que l'homme n'avait pas de répugnance à donner la mort. Maintenant, tous sont impatients de se rendre à l'ancienne église pour appréhender les criminels.

Si les Investigateurs ont fait mention de monstres, de magie et autres balivernes, les deux inspecteurs du Yard sont sceptiques mais se plient aux caprices des Investigateurs. Watson n'est pas plus convaincu, mais tous conçoivent l'urgence qu'il y a à capturer Moran et Moriarty. Ils ignoreront donc tous les pièges surnaturels dont pourraient parler les Investigateurs et suggèreront qu'il pourrait s'agir de trucages créés par Moriarty. L'homme est un véritable génie, parfaitement capable d'avoir élaboré des trucs destinés à pousser les crédules à concevoir les faits sous un aspect surnaturel. Personne ne peut dire comment Moriarty a pu mettre au point certains tours de force, mais tous pensent que l'on peut leur trouver une explication rationnelle. Graves, s'il entend cela, aura une moue réprobative.

Finalement, le groupe doit être prêt à partir vers l'église pour la confrontation finale, armé et prêt au combat. Certains devront préparer leur équipement pour les sorts qu'ils sont capables de lancer car, sans « munitions » magiques, l'affrontement avec les adorateurs risque de tourner au suicide.

La Confrontation Finale

Lorsque les Investigateurs et leurs alliés atteignent l'église, ils découvrent le chariot de Stark abandonné. Les poteries et les ustensiles de cuisine qui sont accrochés sur les côtés du chariot de ce soi-disant colporteur tintent en se heurtant, à chaque mouvement des chevaux. La réussite d'un Jet de Trouver Objets Cachés, ou de Pistage, permet de trouver des traces sur le sol, semblables à celles qu'auraient laissé les talons d'une personne que l'on aurait tirée. Les marques mènent tout droit au tombeau dont la porte, verrouillée jusqu'alors, est maintenant grande ouverte. Un examen de l'église révèle qu'elle est maintenant vide, plus aucune trace des adorateurs. Juste à l'entrée du tombeau une chaussure de Jevers a été

abandonnée. Elle est maculée de sang et une trace sanglante mène jusqu'au Portail tracé sur le mur et, apparemment, au-delà du mur, via le Portail. La piste est évidente. Si les Investigateurs hésitent, Graves insistera : il pense qu'il s'agit certainement d'une porte secrète, à moins que les Investigateurs ne lui aient parlé des Portails magiques. Lestrade est d'accord avec Graves : ils n'ont pas fait tout ce chemin pour se laisser arrêter par une porte cachée. Watson et les deux Inspecteurs prennent chaleureusement position pour la poursuite de la chasse. S'ils ont accepté d'aller aussi loin, les Investigateurs sont certainement volontaires pour continuer. La façon dont ils expliqueront ce qu'est ce Portail, et comment il fonctionne, cela reste totalement l'affaire des Investigateurs.

Quiconque a déjà entendu parler du Sort de Création de Portails sait que cela peut mener n'importe où et que, à côté de la perte de SAN qui accompagne la traversée d'un Portail, la vue de ce qui se trouve derrière peut conduire à la folie.

A Travers les Portails

Les Portails utilisés par les adeptes sont une invention de Moriarty. Ils diffèrent sensiblement de leurs homologues. Chacun des Portails de Moriarty coûte 3 Points de POU lors de sa création, et 3 Points de Magie pour le traverser, mais ils ne communiquent pas avec d'autre Portails directement. Au lieu de cela, ils mènent à une dimension intérieure que, pour des raisons de simplicité, nous appellerons Limbes. Ce plan indistinct est contigu à l'Espace et au Temps et, comme certains infortunés explorateurs précédents envoyés par Moriarty l'ont appris à leurs dépens, il n'est pas inhabité. La découverte des Limbes est la principale contribution de Moriarty à la science des Portails interdimensionnels. Bien entendu, Moriarty ne dépense jamais sa propre puissance vitale à la création de tels Portails. Par la force, par le chantage ou par la ruse, il parvient toujours à les faire créer par ses sbires.

L'avantage de cette invention de Moriarty est que tous les Portails sont accessibles depuis les Limbes. Il suffit de traverser ce plan des ombres dans la bonne direction, et de ressortir par le Portail approprié. Bien entendu, si un voyageur ne connaît pas les chemins à emprunter, il est tout à fait possible qu'il se perde « entre » les Portails.

Il est impossible de créer un Portail depuis la dimension des Limbes, il faut impérativement que cela soit fait alors que l'officiant se trouve en dehors des Limbes. Les Portails de Moriarty ne permettent pas de voyager vers des planètes éloignées, ni dans le Temps, à moins que des entités de ces planètes, ou de ces époques aient, elles aussi, créé des Portails des Limbes.

Lorsque les Investigateurs entrent dans un Portail des Limbes, ils se retrouvent dans une étendue grise, ombrageuse, qui rappellerait vaguement les plus épais brouillards Londoniens. Ils ont l'impression de marcher sur un nuage mais l'appréciation des directions haut et bas est assez délicate. L'entrée dans cette dimension coûte 0/1D4 SAN. Dans différentes directions, des schémas géométriques luisent dans l'ombre. Ils sont suspendus dans l'air verticalement ou horizontalement, et présentent des dessins de tous types. Ce sont, bien entendu, les Portails qui permettent de sortir des Limbes. Si les Investigateurs et leurs alliés sont lancés dans une poursuite rapprochée, il est possible qu'ils entrevoient les derniers de leurs ennemis en train de passer un Portail, auquel cas ils sauront lequel il convient d'emprunter. S'ils décident de ne pas le suivre, ou s'ils entrent dans les Limbes à un autre moment, ils devront examiner les Portails de sortie au hasard, pour savoir où ils mènent.

Le point exact d'émergence de chaque Portail est livré à l'imagination fertile et retorse des Gardiens. L'ensemble des points d'arrivées devrait être une collection d'endroits exotiques, banals et terrifiants. La liste exacte ne peut pas en être envisagée ; une cité des Anciens ou un vieux site shammanique, un laboratoire extra-terrestre distant de plusieurs galaxies, etc.

A un moment, toutefois — quand ils seront sur le bon chemin — ils devraient émerger — au moins momentanément — au quartier général de Moriarty, à Londres. Quelques-uns des hommes de Moriarty devraient encore s'y trouver. Ils seront particulièrement surpris de voir les Investigateurs émerger, spécialement s'ils sont accompagnés de Lestrade, Hopkins et Watson.

Le tableau ci-dessous est destiné à assister l'imagination du Gardien.

EXEMPLES DE DESTINATIONS ALÉATOIRES

D10	émergence
1	Cité extra-terrestre, érigée par des entités qui ressemblent aux Anciens de l'Antarctique.
2	Période paléolithique : le repaire d'un tigre à dents de sabre
3	La cité sous-marine de Y'ha-nthlei, au milieu de 1D6 Profonds
4	*Quartier Général de Moriarty, à Londres : 1D6 Hommes de main présents*
5	Les cavernes éternelles de Atlach-Nacha
6	Les labyrinthes souterrains, la Cité de Pithers
7	Les ruines de la cité des Anciens, dans le désert Australien, maintenant infestées par les Polypes Volants
8	Les Cités cyclopéennes de Yuggoth, parmi 1D6 Fungi
9	La caverne tibétaine du plateau de Tsang dans laquelle se dresse la statue de Chaugnar Faugn, le Dieu Éléphant
10	Stonehenge, il y a 2000 ans, ou plus. Si l'émergence se produit au moment culminant de l'aventure, Moriarty et ses amis s'y trouvent. Sinon le site est désert

Si le Gardien se sent d'une humeur particulièrement cruelle, ou s'il souhaite lancer un nouveau défi aux Investigateurs, il se peut que des Chiens de Tindalos guettent les passants dans le monde des Limbes.

Stonehenge

En poursuivant l'homme qui a enlevé Jevers, lorsque les Investigateurs traversent le Portail final en suivant le bon chemin, ils débouchent en plein air, de nuit, entre deux grandes pierres levées. Devant eux, un cercle de pierres levées est éclairé par la lumière de torches. La réussite d'un Jet d'Archéologie, de Connaissance, ou d'Histoire, leur apprendra qu'ils se trouvent à Stonehenge. Mais il y a quelque chose de différent. Aucune des pierres ne gît sur le sol. En fait, elles semblent toutes intactes.

Dans le contre-jour de la lumière des torches, on distingue des silhouettes recouvertes de longues robes de cérémonie : elles sont plongées dans un rituel. La litanie qui s'élève du groupe de cérémoniants est très semblable à celle qui s'élevait de la vieille église lorsque les rituels de Stark et de ses hommes avaient lieu. La pierre levée qui se trouve à la gauche des Investigateurs lorsqu'ils émergent du Portail peut être reconnue comme la Pierre d'Abattage (au prix d'un Jet d'Archéologie) qu'ils peuvent connaître en leur propre temps. Celle qui se trouve à leur droite est son équivalent, et elle n'existe plus en leur temps. Derrière eux, une autre pierre levée est baptisée Talon et, devant eux, se dresse le monument mégalithique de Stonehenge proprement dit.

Passé le choc de la découverte de l'endroit et de l'époque où ils sont arrivés (Lestrade, Hopkins et Watson, ces hommes flegmatiques, semblent avoir complètement oublié ce que cette situation peut avoir d'étrange), les Investigateurs peu-

vent penser, tardivement, que Moriarty n'a certainement pas laissé cette voie d'accès sans surveillance. En effet, la réussite d'un jet de Trouver Objets Cachés (si les Investigateurs échouent tous, Lestrade ou Hopkins réussira) révèle une silhouette drapée dans une robe de cérémonie, elle aussi, tapie dans l'ombre et qui semble extrêmement intéressée par le déroulement de la cérémonie. Il est certain que si ce garde se met à crier, les adorateurs seront alertés. Les Investigateurs devront tenter de glisser derrière le garde discrètement.

Indépendamment de la réussite du Jet de Discrétion qui sera tenté, la silhouette se retournera avant qu'un éventuel Investigateur puisse la saisir et, repoussant le capuchon de la robe de cérémonie, elle s'adressera aux nouveaux venus avec le plus grand calme : « *Ravi que vous soyez venus, Messieurs ! Je vais avoir besoin de votre aide. Bonsoir Watson, Lestrade, je vois que vous avez reçu mon télégramme. Vous avez amené Hopkins ? Très bien !* » Evidemment, c'est Sherlock Holmes. « *... Holmes !* », s'écrie Watson avant que les Investigateurs aient eu le temps de lui intimer le silence. « *Maintenant, Watson, toute votre énergie doit être tendue vers la discrétion, ici — dit Holmes — Je vous ai entendu bavarder depuis que vous êtes arrivés et si je ne m'étais pas débarrassé de l'homme à qui j'ai emprunté cette robe — là il désigne une forme recroquevillée dans un buisson, à quelques mètres de là — il aurait déjà donné l'alerte depuis longtemps !* »

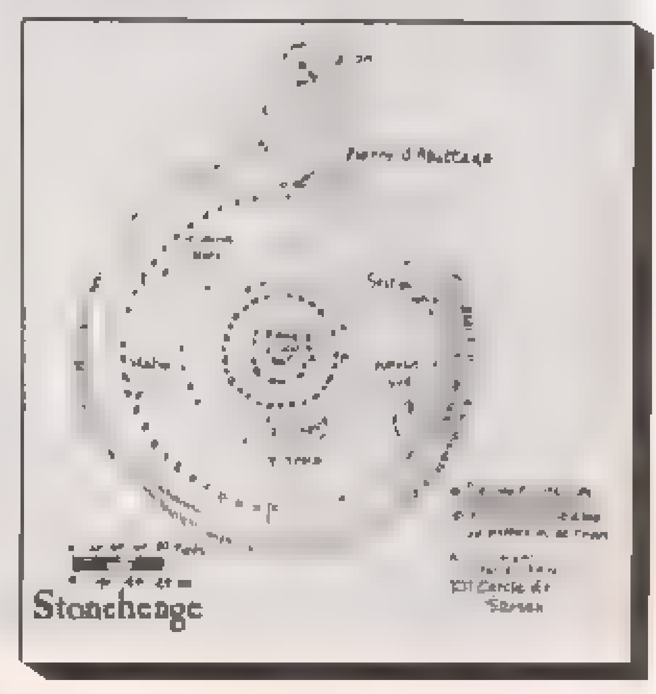
Holmes sort de sa poche une longue vue qu'il déplie avant de la tendre aux Investigateurs afin qu'ils puissent voir ce qui se passe. La vue est partiellement bouchée par les pierres levées mais, en se déplaçant un peu le long du talus, il est possible de découvrir l'ensemble de la scène. Deux douzaines d'adorateurs se tiennent dans le cercle de *Sarsen* qui constitue le cercle extérieur des pierres. La plupart des adorateurs sont rassemblés à l'intérieur du périmètre interne formé par les dolmens rangés en forme de fer à cheval. Au centre du « fer à cheval » se tiennent cinq formes, revêtues de robes : Moriarty, Moran, un Homme Noir (Nyarlathotep), et Sherrinford Holmes (ce dernier se tient debout, mais semble indifférent à ce qui se passe autour de lui). Entre les trois hommes et Sherrinford, la carrure imposante de Mycroft est reconnaissable, attaché sur l'autel. Il semble conscient, mais il est incapable de bouger. L'un des adeptes brandit un kriss auquel il fait décrire des cercles, le pointant alternativement sur Mycroft et sur Sherrinford. Ce dernier semble acquiescer de la tête, mais ce mouvement n'est peut-être provoqué que par les oscillations normales de sa tête. Les autres observent en silence, ou chantent. Beaucoup des silhouettes des participants semblent déformées sous leurs robes, comme si elles n'étaient pas totalement humaines. Pendant qu'elle poursuit ses ondulations, commandées par la main de l'officiant, la dague semble [illegible]. Holmes précise qu'[illegible] avant l'arrivée des autres il a remarqué que les adeptes pointaient la lame vers les mégalithes et que la lumière qui environne la dague a semblé sauter vers les pierres. On peut imaginer que les pierres ont ainsi absorbé l'énergie de la lame.

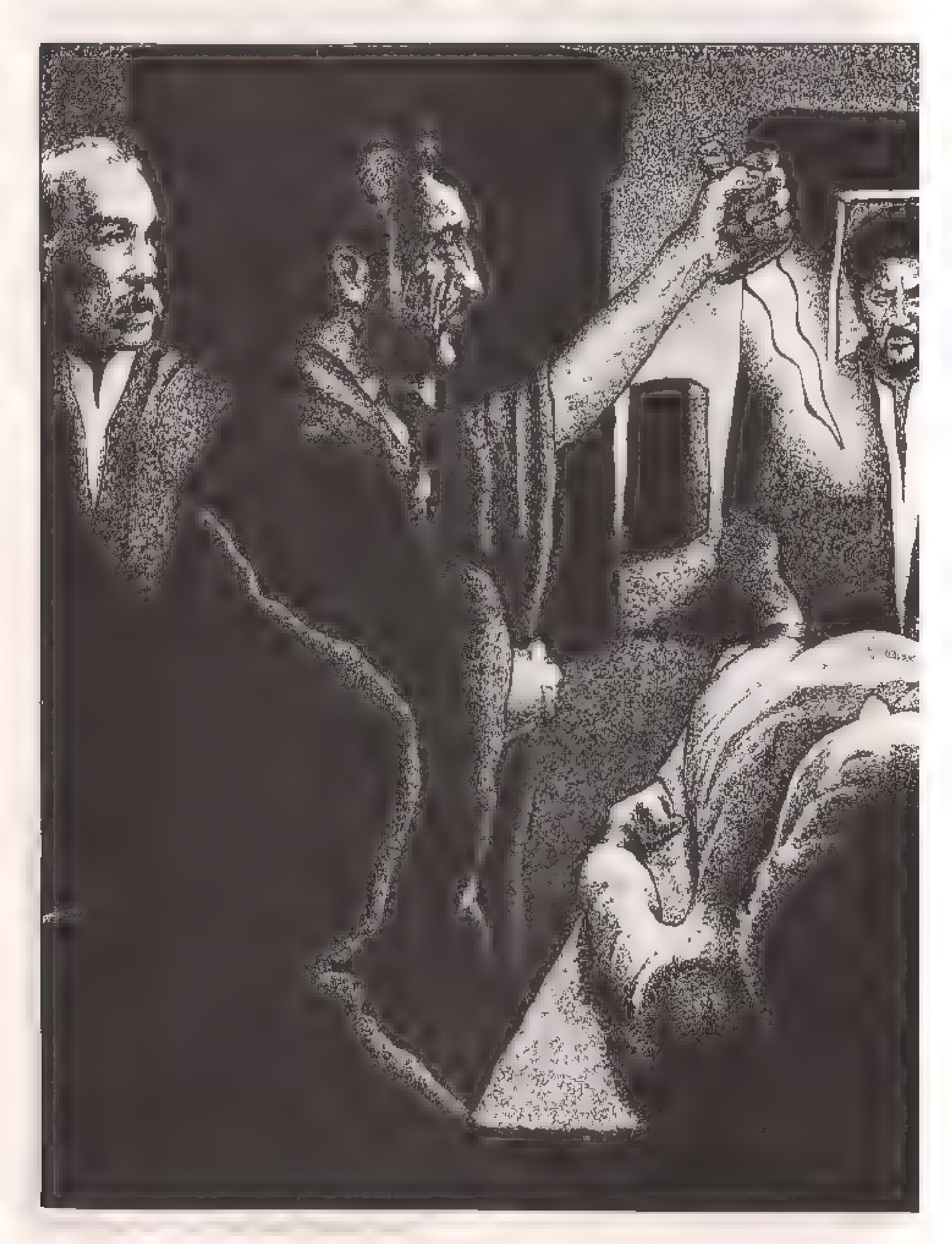
La suite des événements, à cet instant, est principalement conditionnée par l'action des Investigateurs. Il devrait être clair que le nombre d'adversaires est tel qu'une attaque à découvert n'est sans doute pas la solution la plus sage. Pas plus qu'un tir d'armes à feu, car les adorateurs ne sont sans doute pas sans défense, et que Sherrinford et Mycroft peuvent très bien être tués par Moriarty avant que quelqu'un puisse les sauver.

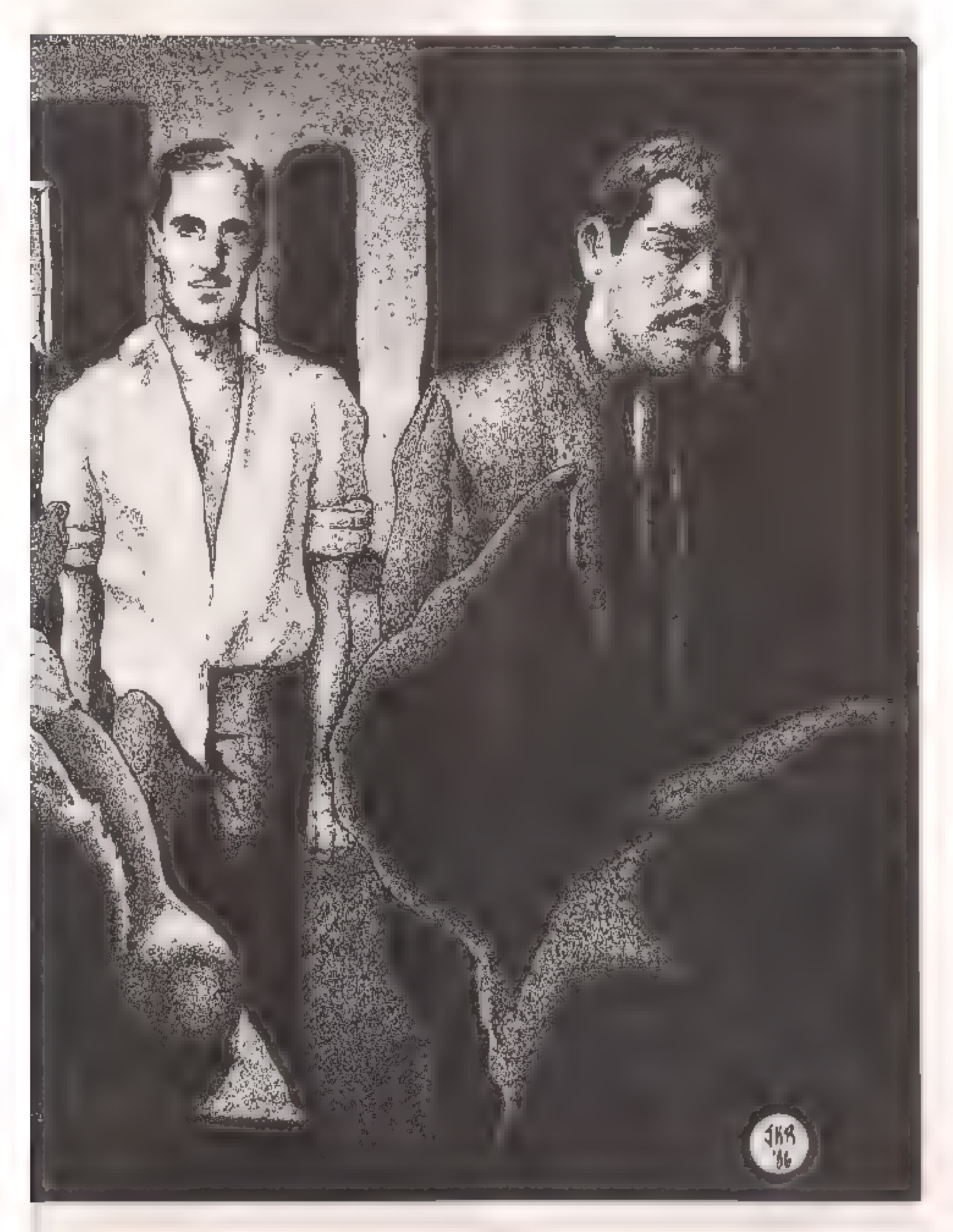
Alors qu'ils continuent à surveiller, il devient évident qu'une action immédiate s'impose. La fumée des torches commence à se comporter étrangement. Toutes les fumées se rassemblent et stagnent au sommet des pierres. Les contours du nuage de fumée s'animent, et l'on commence à distinguer les traits brumeux d'un hideux visage dont les cheveux, et la barbe affectent la forme de serpents, ou peut-être de tentacules. La vue de ce phénomène, et de l'image qu'il fait naître coûte 0/1D6 SAN. Holmes, qui confesse volontiers ses lacunes en ce qui concerne la magie et l'occultisme, est prêt à recevoir toutes les suggestions que pourraient émettre les Investigateurs.

Si personne n'a un meilleur plan, Holmes propose de se séparer en deux groupes : les Investigateurs d'un côté ; et Graves, Watson, Lestrade, Hopkins et lui, de l'autre (si les Investigateurs contestent cette répartition, il leur répondra que leur groupe agit plus sûrement quand ils sont ensemble, et qu'il en est de même pour lui, qui a déjà l'habitude d'agir avec Watson et les inspecteurs du Yard). L'un des groupes devra contourner tout le site pour se placer à l'opposé du premier — ce qui est facile de faire discrètement puisque le talus de terre dissimule les mouvements. Les deux groupes devraient alors foncer vers les cercles de pierres, simultanément et se précipiter sur les sacrifiés, attraper Sherrinford et Mycroft et s'enfuir ensuite vers le Portail pour se mettre en sécurité. Holmes ajoute qu'il aimerait bien s'emparer de Moriarty également, mais que le sauvetage de ses frères est infiniment plus important. Quoi que ce plan soit assez simpliste, c'est le seul qu'il ait à proposer, et les autres ne sont pas plus inspirés, à moins que les Investigateurs aient une meilleure idée.

Dès que tout le groupe s'est installé dans sa cachette, au bord du talus, Holmes daigne expliquer comment il est arrivé là : après avoir recueilli des informations importantes de Culverton, qui est toujours à la recherche de Sherrinford, dans les archives, et en d'autres endroits à Northallerton et à York, Holmes a entendu parler de la disparition de Mycroft. Il a déduit de tout cela qu'il était d'une importance capitale de se rendre à la vieille église. Ce qu'il a fait en passant à travers champs, et qui lui a permis d'arriver discrètement. Et ce fut au moment même où Stark traînait le corps inanimé de Jevers dans le tombeau. Se déplaçant discrètement, il arriva près du tombeau et scruta l'intérieur pour s'apercevoir que les deux hommes n'y étaient plus. Il repéra rapidement le tunnel, dans le cercueil mais ne crut pas qu'ils s'étaient échappés par là : personne n'aurait pu faire passer un corps inerte dans le cercueil, l'y suivre et le refermer pendant le court moment qu'il a fallu à Holmes pour atteindre le tombeau. Découvrant la trace sanglante qui menait au mur, Holmes en a déduit que cet étrange dessin masquait une forme quelconque de panneau secret. En poussant à cet endroit, Holmes a été entraîné dans la dimension des Limbes. Une expérience assez choquante, même pour son grand esprit. Heureusement, l'esprit de Holmes est assez flexible pour admettre de réviser ses concepts rationalistes, face aux preuves évidentes qui l'entouraient. Après tout Moriarty est dans le coup, et qui sait ce dont son génie est capable ? Holmes réalisa rapidement ce qui se passait, juste assez rapidement (et courageusement !) pour suivre Stark dans son voyage sur les chemins de la dimension inférieure.






JKR
'86

Il rattrapa Stark et le maîtrisa rapidement, mais avant qu'il ait eu la moindre chance de le questionner, Stark, hurlant de rage et de frustration, brisa la prise de Holmes et, agrippant le bras que Holmes lui avait fracturé, il plongea dans un Portail. Holmes voulut le suivre par le Portail dans lequel il avait plongé mais il retira la main qu'il avait avancé aussi vite qu'il le put. *« Je soupçonne que Stark ne savait pas où il allait lorsqu'il a plongé dans cette porte »*, dit-il en montrant sa main légèrement brûlée sur laquelle des ampoules se sont déjà formées. *« Pas de feu, pourtant, apparemment l'atmosphère de cet endroit est particulièrement corrosive ! »*

Holmes entreprit de traverser le Portail qu'il avait déterminé, par déduction, comme celui vers lequel Stark se dirigeait. Il maîtrisa le garde et endossa sa robe. Puis il commença à examiner les environs, en réfléchissant à un plan. C'est à ce moment que les Investigateurs, accompagnés de Watson et des inspecteurs de Scotland Yard, sont arrivés. Si quelqu'un s'inquiète du sort de Jevers, Holmes répond qu'il n'a pas traversé le Portail, et il n'ajoute plus rien au sujet du malheureux maître d'hôtel à jamais perdu dans les Limbes.

EXEMPLE D'ADORATEURS HYBRIDES

	Hybride 1 Profond	*Hybride 2 Serpent*	*Hybride 3 Profond*	*Hybride 4 Serpent*	*Hybride 5 Profond*	*Hybride 6 Serpent*
FOR	9	10	8	11	5	3
CON	13	8	8	10	11	8
TAI	14	9	16	8	14	8
INT	15	9	17	6	13	11
POU	11	6	15	12	13	11
DEX	8	16	7	15	12	14
PdV	14	9	12	10	13	8
Armes						
Griffe	20 %	80 %	25 %	35 %	45 %	35 %
Dommages	1D4	1D3	1D4	1D3	1D4 +1D4	1D3 +1D6
Morsure	05 %	45 %	15 %	35 %	35 %	15 %
	1D6	1D6*	1D6	1D6*	1D6 +1D4	1D6 +1D6

	Hybride 7 Profond	*Hybride 8 Serpent*	*Hybride 9 Profond*	*Hybride 10 Serpent*	*Hybride 11 Profond*	*Hybride 12 Serpent*
FOR	10	5	14	9	13	10
CON	7	10	11	10	11	10
TAI	7	8	9	9	11	10
INT	16	6	15	10	13	10
POU	14	10	10	10	12	12
DEX	13	14	14	15	18	16
PdV	7	8	10	10	11	8
Armes						
Griffe	25 %	15 %	45 %	30 %	25 %	60 %
Dommages	1D4	1D3 +1D6	1D4	1D3 +1D4	1D4	1D3 +1D4
Morsure	15 %	15 %	45 %	25 %	15 %	45 %
	1D6	1D6 +1D6*	1D6	1D6 +1D6*	1D6	1D6 +1D4*

** La morsure des Hommes-serpents injecte un poison d'une puissance égale à la moitié de la CON de l'Homme-Serpent.*

Notes : La vue, de près, de ces hybrides dégénérés coûte 0/1D6 SAN. Les hybrides de Profonds n'attaquent qu'une seule fois par round, soit avec leurs griffes, soit avec leurs dents, mais les hybrides d'Hommes-serpents attaquent deux fois par round, avec leurs dents et avec leurs griffes.

Le Gardien devra évaluer les plans qui seront élaborés par les attaquants, et estimer leurs chances de réussite. Dès que les Investigateurs auront passé le cercle des Sarsens, ils seront au contact des adeptes. S'ils ne s'arrêtent pas à cet instant, mais qu'ils veulent continuer vers le périmètre du fer à cheval, soit pour sauver les frères de Sherlock, soit pour attaquer les chefs du culte, ils pourront atteindre le centre en un round, s'ils parviennent à éviter les adorateurs qui encombrent leur chemin. Pour cela il faudra avoir recours à des Jets d'Esquive — l'échec signifiant que le maladroit se retrouve engagé en combat avec les adorateurs installés dans le cercle extérieur. Dans ce cas, à chaque round, un Investigateur sera attaqué par 1D3 ennemis. Aucun d'entre eux ne semble être totalement humain — il s'agit d'hybrides de Profonds et d'Hommes-serpent que Moriarty a contacté dans cette région et à cette époque, quelques 2000 ans dans le passé des Investigateurs. Aucun d'entre eux n'est armé.

Les hybrides sont d'un aspect repoussant et inhumain. Ceux qui tiennent du Profond ont des yeux protubérants, des lèvres flasques, ils n'ont aucun cheveu et leurs mains ressemblent plus à des pattes. Ceux dont les caractères se rapprochent de ceux des Hommes-serpent ont l'épiderme écailleux et marbré, les dents acérées et le crâne aplati. Individuellement, chacun pourrait passer pour un humain malformé, ou victime d'une maladie mais, en masse, il est clair que ce sont des descendants de monstres.

Le combat qui s'ensuivra devrait être très excitant : les Investigateurs tentant de briser le cordon d'hybrides pour se ruer à l'attaque des chefs, pendant que leurs alliés feront de même du côté opposé du monument. Holmes utilisera ses compétences de boxeur, Watson se servira de son revolver, pendant que Lestrade, Hopkins et Graves en découdront avec leurs propres adversaires, les accaparant utilement. L'officiant qui brandit le kriss semblera guetter anxieusement un signal de l'Homme Noir.

En plein combat, Lucas, Blackie, Peter et Scar (les ex-ouvriers du manoir dont les caractéristiques ont été mentionnées auparavant) se rueront au combat, sortant du fer à cheval où ils ont attendu jusque-là. Moran aussi interviendra, en tirant des coups de feu sur les Investigateurs, mais il n'entrera dans la mêlée que lorsqu'il sera à court de munitions. Moriarty tentera de se tenir à l'écart, reculant s'il est attaqué, et se cachant derrière les pierres s'il est la cible de coups de feu. Si un Investigateur parvient à engager le combat rapproché avec lui, Holmes s'écriera *« Il est à moi ! »* et, dans un effort surhumain, il écartera les éventuels adversaires qu'il pourrait avoir à ce moment-là pour se ruer, lui-même, sur le Napoléon du Crime.

Durant tout le combat Nyarlathotep, l'Homme Noir, restera immobile, calme, silencieux et, apparemment, très sûr de lui. S'il est la cible d'un coup de feu et qu'il est touché, ou s'il est attaqué personnellement, Le Chaos Rampant commencera à grandir, il deviendra gigantesque en prenant sa forme monstrueuse. Il lui faudra 5 rounds pour achever sa transformation monstrueuse (à partir du round où il décidera de le faire). Une fois sa mutation achevée, Nyarlathotep disparaîtra dans le ciel, laissant Moriarty et ses sbires affronter la colère de Holmes et des Investigateurs.

Dès que Nyarlathotep aura disparu, l'homme qui brandissait la dague (c'est Haney, l'un des ex-ouvriers) hurlera de frustration et se jettera dans la mêlée avec rage, en ignorant la forme prostrée de Mycroft, attachée sur la pierre d'autel devant lui. Même Moriarty, à ce moment, semblera perdre une partie de son impétuosité (quiconque réussira un Jet d'Occultisme, ou de Psychologie, ou de Mythe de Cthulhu devinera que la cérémonie prévue ne peut pas se poursuivre en l'absence de Nyarlathotep). Mais Moriarty n'en a pas moins la possibilité d'assouvir sa vengeance en tuant Sherlock Holmes, ses frères et ses alliés, même s'il ne peut plus compter obtenir les pouvoirs occultes qu'il espérait.

S'il devient évident que le camp de Moriarty a le dessous, le Napoléon du Crime commencera à tracer un Portail sur une des faces de l'autel. Il terminera ce travail en 3 rounds (un exploit impossible pour quelqu'un de moins intelligent que lui) et s'emparera ensuite de Shermnford avant de plonger dans le Portail ainsi créé, suivi de près par Moran. Les Investigateurs devront redoubler d'efforts pour prévenir l'évasion de Moriarty — s'il devient évident, pour lui, qu'il n'aura pas le temps de s'échapper avant que ses ennemis soient sur lui, il propulsera Shermnford vers eux, afin de ralentir leur impétuosité, et plongera ensuite dans le Portail. Au départ de Moriarty, les monstrueux adorateurs perdront leur ardeur au combat, et ils tenteront de fuir dans toutes les directions.

Si, à l'inverse, c'est le camp des Investigateurs qui semble devoir rapidement perdre le combat, Holmes leur criera de tenter une dernière percée vers Mycroft et Shermnford. Dans le même temps, il fouillera sous son manteau pour en ressortir, quelques instants plus tard, un objet sphérique de taille moyenne. A la vue de cet objet, les humains retranchés dans le périmètre central hurleront *« Attention ! c'est une bombe ! »*

— c'est effectivement une bombe, de bonne taille, dont Holmes est parvenu à allumer la mèche avant de l'exhiber. Devant cette arme nouvelle, tous les adversaires qui s'apprêtaient à bondir sur Holmes se reculent effrayés. Immédiatement Moriarty leur commande d'attaquer Holmes. Et tous les hybrides obéissent aveuglément malgré une certaine angoisse. Les Investigateurs découvrent maintenant un passage dégagé vers l'autel où ne restent que Moriarty, Moran et les ex-ouvriers restant. De son côté, Holmes tient ses assaillants à distance, en menaçant de jeter sa bombe sur ceux qui s'avancent trop près. Les Investigateurs ont donc le temps de courir vers l'autel pour délivrer Mycroft et Sherrinford.

Au bout de 4 rounds, la mèche de la bombe est totalement brûlée, et elle s'éteint — la bombe n'était qu'un leurre. Cette ruse de Holmes montre combien il a parfaitement saisi la psychologie de Moriarty. Holmes savait que Moriarty devinerait vite que ses adeptes reculeraient devant une menace telle que celle-là. Du même coup ils ouvriraient un chemin dans leurs rangs par lequel Holmes aurait la possibilité de se ruer sur Moriarty, imité par Watson, Graves et les autres. Moriarty devait deviner cette manœuvre et la contrer en ordonnant à ses sbires de foncer sur Holmes afin de faire obstacle à son avancée vers l'autel. Mais la manœuvre de Holmes avait une conséquence supplémentaire, qu'il avait également prévue : c'est qu'en attirant les ennemis à lui, en brandissant la bombe, il allait dégager le passage pour le second groupe des assaillants, et ainsi permettre aux Investigateurs d'atteindre, eux, l'autel. Holmes, à la fin de l'aventure pourra expliquer son raisonnement aux Investigateurs en ajoutant que la réaction de Moriarty ne diminue en rien l'estime qu'il a pour l'intelligence de son adversaire « *car, dit-il, j'ai disposé de plusieurs secondes pour peser les conséquences, alors que lui devait réagir instantanément* ».

Si, à la suite de cette manœuvre, Moriarty s'aperçoit que les Investigateurs s'approchent trop de lui, il lancera ses derniers hommes sur eux afin de les retenir assez longtemps pour qu'il puisse tracer le Portail décrit précédemment. S'il manque de temps pour le terminer, il tentera de s'enfuir dans la nuit, comptant sur la vitesse de ses jambes, et sur les ressources de son instinct de conservation pour semer ses poursuivants.

Cela dit, cet exemple de déroulement de l'assaut ne doit pas être interprété comme une consigne aux Gardiens, leur imposant de protéger Moriarty de la capture ou de la mort, à tout prix. Si les Investigateurs remplissent leurs devoirs très correctement, ils peuvent très bien capturer Moriarty. Si Moriarty est capturé vivant, Graves, profitant d'un instant d'inattention de la part de tous, s'emparera d'un rocher pour tuer Moriarty en lui brisant le crâne. Holmes ne semblera pas surpris de ce geste et comprendra le raisonnement de Graves qui pense qu'aucune prison ne pourra jamais garder ce diable de Moriarty, capable de traverser les murs à volonté. Les protestations de Lestrade seront étouffées par Holmes qui lui rappelera que tout cela se passe hors de sa juridiction, et que Scotland Yard lui-même ne sera fondé que dans bon nombre de siècles.

A l'inverse, si les Investigateurs se montrent trop mous, ou incompétents, le Gardien pourra faire en sorte que Moriarty parvienne à tuer Sherrinford et Mycroft. Sherlock et Watson échapperont probablement à la mort, mais il n'y a pas de raisons pour que cela soit épargné aux autres, y compris les Investigateurs, si le déroulement de l'action rend cette catastrophe inévitable.

Bien entendu, si ses frères n'en réchappaient pas, Holmes ne travaillera plus jamais avec les Investigateurs éventuellement rescapés (le souvenir de la colossale erreur consistant à s'en remettre à des gens aussi manifestement incompétents, resterait trop présente à son esprit). Si Mycroft est tué, les Investigateurs survivants pourront rapidement constater des changements notables dans la politique internationale de l'Empire Britannique. La mort de Mycroft conduirait à laisser la Grande-Bretagne aux mains d'incompétents qui mèneront le pays à la catastrophe, et à la mort au cours de la Première Guerre Mondiale. Si Mycroft survit, on pourra attribuer à son influence le report de la Première Guerre Mondiale, pendant plusieurs années, celle-ci ne se déclenchant alors qu'en ...1914 (après tout, le Gardien a aussi le droit de s'amuser !).

Utilisation de la Magie

L'utilisation de la Magie pour sauver la situation pourrait s'avérer bien plus facile que l'assaut du monument par des moyens purement physiques. L'Appel aux Divinités est une possibilité effective, pourvu que l'on fasse appel à la bonne divinité. En effet Shub-Niggurath, Nyogtha et Ithaqua ne peuvent pas être invoqués car les conditions de lieu ne peuvent pas être remplies, ici. Pour Hastur et Cthugha, c'est l'époque de l'année qui ne convient pas.

APPELER AZATHOTH : Si Azathoth est invoqué, Nyarlathotep endosse sa forme monstrueuse et s'envole vers le Sultan des Démons, pendant que tous les adeptes s'enfuient. Une fois que Nyarlathotep a ainsi rejoint Azathoth, tous deux s'en vont (peut-être que quelques tentacules d'Azathoth effleureront le monument mégalithique avant son départ, d'où l'état partiellement effondré dans lequel il se trouve aujourd'hui). Tous les adeptes auront fui.

APPELER YOG-SOTHOTH : Sans doute le meilleur choix. La réussite d'un Jet de Mythe de Cthulhu informera l'utilisateur de la facilité avec laquelle il est possible d'invoquer Yog-Sothoth ici, plus qu'à tout autre endroit : Stonehenge, dont l'histoire est marquée par la connaissance des étoiles et par les rituels, se substituera avantageusement à la tour de pierre normalement nécessaire à l'invocation. De plus le POU actuellement emmagasiné dans les pierres (celui qui y a été placé par la dague, en prévision du sort que devait lancer Moriarty) est suffisant pour ajouter 100 % de chance de succès à l'invocation. Pour ce qui concerne le sacrifice, un Investigateur intelligent n'aura pas de mal à désigner une victime parmi les adeptes, peut-être même Moriarty ou Moran (il serait, toutefois, plus prudent de désigner un adorateur plus isolé. Car les frères de Sherlock sont à proximité de Moriarty, Yog-Sothoth pourrait se montrer gourmand et les emmener aussi).

Les autre sorts ont des effets normaux, et doivent être admis par le Gardien. Nyarlathotep ne prendra pas part à l'action sauf si une Horreur Chasseresse est invoquée, auquel cas il se placera immédiatement sous le contrôle de Moriarty.

Final

Si Moriarty vient à bout des Investigateurs, il entreprendra de sacrifier Mycroft, puis Sherrinford, puis tous les Investigateurs et leurs alliés qu'il aura pu capturer. Toute la puissance drainée des sacrifiés sera transférée aux pierres levées, et Moriarty terminera la cérémonie : les pierres bourdonneront puissamment et, soudain, Moriarty commencera à briller de feux internes. Tout le Pouvoir, et l'énergie mentale des sacrifiés seront transférés à Moriarty dont l'intellect atteindra des niveaux surhumains, et dont le POU personnel sera augmenté de la somme de tous les POU des sacrifiés (y compris celui de Mina qui a été emmagasiné par le kriss). Moriarty n'aura plus qu'à rejoindre l'Angleterre et y mener sa carrière criminelle avec tel génie que même Sherlock Holmes — s'il survit à l'aventure — ne pourra plus espérer l'arrêter.

Si ce désastre ne s'est pas produit, les Investigateurs auront certainement sauvé Mycroft et Sherrinford. Ce dernier sera

innocenté, sur la foi des témoignages de Lestrade, de Hopkins et des Investigateurs. Stark sera reconnu comme étant le vrai meurtrier et, son corps s'étant perdu, l'affaire sera close. Sur les conseils de Sherlock et de Mycroft, la partie occulte de l'affaire sera étouffée. La participation de Moriarty et celle de Moran seront minimisées, puisqu'ils sont tous deux officiellement morts. S'ils se sont échappés, Sherlock ne manquera pas de mettre les Investigateurs en garde car ils reviendront très certainement.

Si l'aventure s'est bien terminée, les Investigateurs auront droit à la gratitude de Holmes, et à toute récompense monétaire promise. Mais tout n'est pas totalement rose : Sherrinford a perdu plusieurs de ses serviteurs les plus loyaux, et les plus dignes de confiance, les Choses-rat habitent toujours la vieille église, sauf si les Investigateurs décident de la faire sauter à la dynamite, ou de la brûler (ce que Sherrinford réprouve) ; sans personne pour les diriger, les créatures semblent se contenter de hanter l'église, qui sait ce qu'elles feront si leur habitat est détruit ?

Le succès des Investigateurs leur permet de regagner 2D10 SAN. Ce potentiel sera toutefois amputé de 1D8 pour chaque personnage de la « légende » de Holmes qui aura été tué dans l'affaire.

Vous, le Gardien, vous ne devez pas vous sentir obligé de mettre en scène tous les événements possibles. *Les Horreurs du Yorkshire* peuvent être parfaitement satisfaisantes sans que les Investigateurs aient jamais entendu parler des pierres dressées, ou de la mort de Mina (ni même de son existence). Certains événements peuvent se produire tout à fait en dehors des Investigateurs s'ils n'ont pas suivi la voie qui doit les leur révéler. Si vous le souhaitez, Holmes pourra les déduire par la suite, et leur expliquer, une fois l'aventure terminée, ce qui s'est produit. Vous êtes aussi tout à fait libre de modifier l'ordre des événements, comme cela a été précisé auparavant ; si vous souhaitez, par exemple, que la mort de Mina se produise au cours de la nuit du meurtre de Mrs Hooper, cela ne présente pas d'inconvénients pour votre campagne.

Caractéristiques et Nouveaux Sorts

Quatre nouveaux Sorts, et les caractéristiques de huit personnages importants.

Sorts

ENCHANTER UNE DAGUE SACRIFICIELLE : Ce sort doit être réalisé sur un kriss. La lame doit être utilisée pour tuer un être vivant dont le POU doit être d'au moins 20 ; simultanément, l'enchanteur doit sacrifier 6 Points de POU. Dès cet instant, quand le kriss est utilisé pour sacrifier une victime choisie en présence de Nyarlathotep, le POU de la victime est drainé dans le kriss et, de là, il peut être transféré en toute chose où il puisse être emmagasiné (comme des pierres levées, ou l'âme de l'utilisateur.)

CONTACTER UNE CHOSE-RAT : Fonctionne comme tous les autres sorts de Contact qui figurent dans les règles de **l'Appel de Cthulhu.** Il ne peut être lancé que dans un endroit — ou près d'un endroit — infesté de Choses-rat. Le sort coûte 2 Points de Magie.

CRÉATION D'UN PORTAIL DES LIMBES : Ce sort est décrit au paragraphe « A Travers les Portails ».

LA MALÉDICTION DE LA CHOSE-RAT : Il s'agit d'un sort particulièrement horrible qui, lorsqu'il est lancé sur le corps d'une personne morte récemment (24 heures au plus tard), force une partie de son essence spirituelle à s'installer dans le corps d'une Chose-rat. Le corps de la victime se désintègre en même temps que celui de la Chose-rat se forme à partir de ses éléments constitutifs. De près, le visage de la créature ressemble à une version malveillante des traits de la victime. Ce sort coûte 1D10 SAN, 20 Points de Magie, et 1 Point de POU. La résurrection en tant que Chose-rat coûte 1D100 SAN à la victime et elle fait de la créature nouvellement née un membre à part entière de l'espèce maléfique.

Caractéristiques

Choses-rat *(Race Inférieure de Serviteurs)*

Description : Ces créatures ressemblent quelque peu à des rats, mais leurs têtes sont des caricatures malignes de visages humains, et leurs pattes avant se terminent par de minuscules mains humaines. Elles ont la taille et la couleur de gros rats ordinaires et peuvent facilement être confondues, de loin, avec des animaux ordinaires. Elles sont extrêmement fortes, et leurs dents sont très acérées.

Caractéristiques	*Dés lancés*	*Moyenne*
FOR	1D3	2
CON	2D6	7
TAI	1	1
INT	3D6	10-11
POU	2D6	7
DEX	4D6+4	20
PdV 4		
Mouvement 8		

Armes	*% Attaque*	*Dommages*
Morsure	35 %	1D3

Armure Néant. Toutefois, en raison de leur petitesse et de leur rapidité, les chances de toucher une de ces créatures en train de courir sont réduites de 40 %.

Si la Chose-rat est attachée à quelqu'un, le % de la toucher n'est réduit que de 20 %. Comme d'habitude le minimum reste fixé à 5 %. Ces pénalités sont appliquées après que les ajustements dus à la distance ont été. Ainsi, si un personnage a 30 % d'Attaque avec un Fusil de chasse, et qu'il tente de toucher, à bout portant, une Chose-rat frénétiquement occupée à lui échapper, ses chances de réussite sont de (30 %×2) – 40 = 20 %.

Sorts Les Choses-rat douées d'une INT de 14 ou plus connaissent 1D3 sorts. Les créatures qui, du temps de leur vivant — sous forme humaine — connaissaient des sorts, conservent ces connaissances après leur odieuse résurrection.

SAN 0/1D6. Mais, si le personnage qui voit une Chose-rat connaissait la victime de la malédiction de son vivant, la perte est de 1/1D8

Notes : Les Choses-rat ont été créées par les sorciers maléfiques. A une certaine époque, il était d'usage, au sein des adorateurs des Divinités Extérieures, de transformer leurs frères et sœurs décédés en Choses-rat. De cette façon les morts pouvaient continuer à servir la cause, et ils acquéraient une sorte d'immortalité. Les Choses-rat sont des créatures vicieuses et maléfiques. Excellentes grimpeuses, elles peuvent escalader des murs droits, grâce à leurs griffes. Elles sont rapides et difficiles à attraper. Leur dentition puissante et tranchante leur permet de ronger la pierre, ou la boîte crânienne d'un homme, aussi facilement que les rats ordinaires peuvent ronger un sac de toile. Les Choses-rat ne meurent pas naturellement.

Lorsqu'elles attaquent, les Choses-rat escaladent les jambes de leurs adversaires humains, ou se laissent tomber sur eux du plafond. Dès qu'une de ces créatures a réussi à mordre sa victime, elle s'accroche et continue à mordre pendant les rounds consécutifs. Si la créature est simplement tirée, alors qu'elle a réussi à mordre, la victime subit 1D3 Points de Dommages supplémentaires, au moment où elle se libère de la morsure. Bien entendu la Chose-rat ainsi attachée à sa proie tentera de mordre la main de quiconque l'a saisie.

Sherlock Holmes

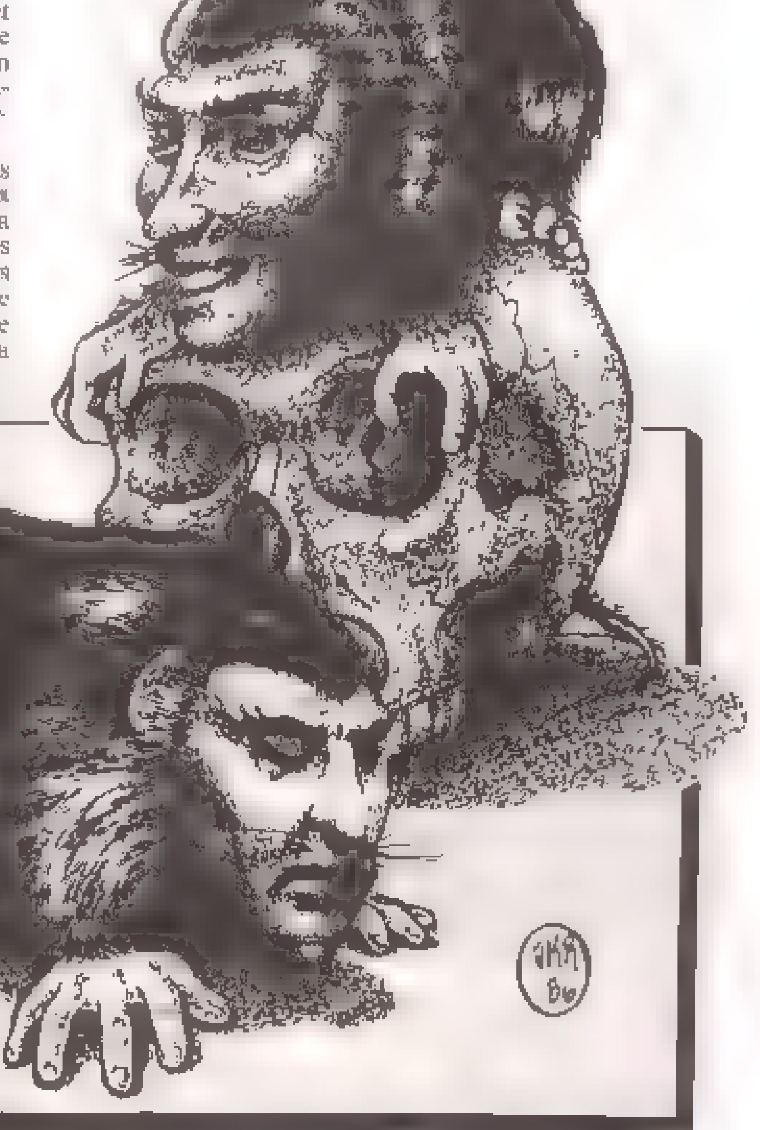
FOR 7	CON 18	TAI 5	INT 19	POU 18
DEX 8	APP 9	EDU 8	SAN 94	PdV 17

Compétences Anthropologie 41 %, Archéologie 49 %, Baratin 96 %, Bibliothèque 79 %, Botanique 72 %, Camouflage 74 %, Chimie 48 %, Conduite d'Attelage 67 %, Crédit 50 %, Crochetage de Serrures 86 %, Déguisement 98 %, Dessiner une Carte 63 %, Diagnostiquer une Maladie 29 %, Discrétion 81 %, Discussion 88 %, Droit 90 %, Ecoute 86 %, Eloquence 68 %, Esquiver 78 %, Géologie 82 %, Grimper 77 %, Histoire 66 %, Lancer 76 %, Linguistique 44 %, Littérature Criminelle 90 %, Marchandage 63 %, Monter à Cheval 67 %, Mythe de Cthulhu 6 %, Nager 78 %, Occultisme 65 %, Pharmacologie 95 %, Pickpocket 66 %, Premiers Soins 51 %, Psychologie 100 %, Sauter 68 %, Se Cacher 88 %, Suivre une Piste 83 %, Traitement des Empoisonnements 35 %, Trouver Objets Cachés 94 %, Violon 63 %, Zoologie 73 %

Langages (Parler/Ecrire) : Allemand 65/60 %, Cornique (Cornouailles) 25/50 %, Français 91/86 %, Grec 60/76 %, Latin 76/80 %, Phénicien/Caldéen 22/45 %

Armes Poing 85 %, Dommages 1D3+1D4
Escrime 81 %, Dommages 1D6+1D4
Canne 79 %, Dommages 1D6+1D4
Pied 67 %, Dommages 1D6+1D4
Revolver calibre 38 25 %, Dommages 1D10
Baritsu (lutte japonaise) 82 %

Notes : En raison de sa compétence en Boxe, Holmes peut attaquer deux fois par round avec les poings — la première fois avec une DEX de 16, la seconde avec une DEX de 8



Une Attaque de Baritsu agit comme une Attaque classique de Lutte mais il est impossible de tenter l'étranglement ou la fracture d'un membre. On peut tenter, simultanément une Attaque de Poing ou de Pied. Il est possible d'utiliser cette technique afin de parer une prise de Lutte ordinaire et vice-versa.

Il est impossible d'indiquer toutes les compétences, et tous les domaines de connaissance de Holmes car les écrits de Watson constituent les seules références, et ils présentent parfois quelques erreurs. Sherlock Holmes est une véritable encyclopédie vivante pleine de toutes les connaissances qu'il a jugé nécessaire d'acquérir pour mener à bien sa carrière de détective conseil. Par exemple, après un examen minutieux, il est capable de reconnaître n'importe quelle cendre de cigarette.

Bourru ou arrogant, en certaines occasions, il sait se montrer courtois et aimable à d'autres moments. Il est clair que Holmes est un excentrique, mais c'est un excentrique extrêmement capable. Une fois qu'il a humé le parfum d'un crime, il le traquera implacablement, en dépit de tous les obstacles. Il se considère comme l'ultime cour d'appel pour certains de ses clients et il a déclaré, à l'occasion, qu'il préférerait détourner les lois de l'Angleterre plutôt que d'accepter que la justice ne triomphe pas. Son sens de l'honneur est très élevé. Malgré une certaine mysogynie, Holmes est un parfait gentleman victorien dans ses rapports avec les dames, même si le beau sexe ne présente que peu d'intérêt à ses yeux. Il déteste les émotions, préférant voir les choses à la lumière de la raison, et du pur rationalisme. Cela ne l'empêche pas d'être un ami et un compagnon loyal envers les gens qu'il respecte, en particulier le Dr Watson. A ses heures, Holmes est parfaitement insupportable. Il n'a aucun respect, ni patience pour les incompétents, défaut qu'il a souvent reproché à la police. Ses périodes d'intense activité nerveuse sont suivies d'une phase d'ennui profond — un état de chose qu'il déplore — ce qui indique de légères tendances maniaco-dépressives. Holmes se juge toujours plus durement que ne le font les autres. Témoin cette scène qui se déroula dans la chambre à deux lits que Watson et lui partageaient — au beau milieu de la nuit, Holmes — qui venait de s'apercevoir qu'il avait ignoré un indice mineur dans une affaire — éveilla Watson : « *Watson*, dit-il, *auriez-vous peur de dormir dans la même chambre qu'un fou, un individu au cerveau ramolli, un idiot qui aurait perdu l'esprit ?*

— *Non, pas le moins du monde*, répondit Watson, *surpris*.

— *Et bien c'est heureux*, rétorqua Holmes. » Et ils n'échangèrent pas d'autre parole cette nuit-là.

Les caractéristiques personnelles de Holmes sont très hautes. Il a eu l'occasion de faire preuve d'une force incroyable — en redressant un tisonnier tordu par l'infâme Dr Grimsby Roylett. Il est capable de suivre une affaire pendant des jours, en oubliant de dormir et de manger, c'est la preuve d'une constitution de fer. Sa haute silhouette squelettique lui permet de dominer la plupart de ses contemporains. Son Intelligence est l'une des plus brillantes du siècle, ses capacités de déduction et d'observation le prouvent. Son Education, peu conventionnelle, est passée par Oxford, ou Cambridge — peut-être les deux —, on sait qu'il a suivi des classes médicales à St-Bartholomew, et qu'il s'est lancé dans des recherches indépendantes au British Museum. Son apparence n'est pas des plus agréable, avec son teint cadavérique, et son profil de faucon. Pourtant sa volonté et son charisme sont frappants, cela est reflété par son POU élevé.

Holmes est loin d'être un expert au revolver, mais cela ne lui inflige pas un handicap trop gênant en règle générale. Sa tactique consiste généralement à se glisser discrètement derrière son ennemi et à lui poser le pistolet sur la tempe en lui demandant de bien vouloir se rendre. Cette technique marche toujours, et elle ne nécessite pas une grande compétence au revolver.

John H. Watson, Docteur en Médecine

FOR 13 — CON 13 — TAI 16 — INT 14 — POU 12
DEX [illegible] — APP [illegible] — [illegible] — SAN 82 — Pdv 14

Compétences : Baratin 21 %, Bibliothèque 40 %, Botanique 41 %, Chimie 38 %, Conduite d'Attelage 62 %, Crédit 24 %, Diagnostiquer une Maladie 79 %, Discussion 23 %, Droit 49 %, Ecoute 65 %, Eloquence 43 %, Esquiver 40 %, Histoire 40 %, Lancer 58 %, Marchandage 44 %, Monter à Cheval 67 %, Nager 88 %, Pharmacologie 85 %, Premiers Soins 96 %, Psychanalyse 29 %, Psychologie 68 %, Suivre une Piste 32 %, Traitement des Empoisonnements 66 %, Traitement des Maladies 78 %, Trouver Objets Cachés 31 %, Zoologie 56 %.

Langages (Parler/Ecrire) : Allemand 20/40 %, Français 85/75 %, Grec 30/80 %, Latin 40/80 %.

Armes : Poing 66 %, Dommages 1D3+1D4
Revolver d'ordonnance Webley calibre .455 25 %, Dommages 1D10+2

Pour Sherlock Holmes, le Dr John H. Watson est le chroniqueur, l'assistant, l'ami intime et le confident. Ancien médecin militaire, attaché au 66e Régiment d'infanterie du Berkshire pendant la guerre Afghane, il fut blessé lors de la bataille de Maiwand, et il garda toujours une certaine raideur de la jambe. Vers 1895, il connaissait déjà Holmes depuis une quinzaine d'années, et il avait participé à la plupart des principales affaires du Détective. Marié, brièvement, à Mary Morstan (de 1888 à 1893), il revint s'installer à son ancien domicile du 221b Baker Street 2 ans après la mort de son épouse, lors du retour de Holmes qui avait disparu pendant trois ans. C'est un homme de bon caractère qui se cache derrière un abord un peu bourru — une attitude très semblable à celle de Sherrinford Holmes. Sa loyauté pour l'Angleterre est intense, tout comme celle qu'il avoue à Sherlock Holmes, et à toute personne dont il admet la valeur. Face à une dame, il se montre toujours courtois et ses trois mariages démontrent assez bien son attirance pour le sexe faible (ses intentions sont toujours honorables). C'est un médecin compétent, ni lourdaud, ni particulièrement brillant. Sa personnalité fait de lui un gentleman victorien au-dessus de la moyenne de ses contemporains, mais il a toujours été éclipsé par le génie de Holmes.

Sur une affaire, Watson porte toujours son célèbre revolver d'ordonnance et , si nécessaire, sa trousse médicale.

Mycroft Holmes

FOR 14 — CON [illegible] — TAI [illegible] — INT [illegible] — POU 16
DEX 6 — APP [illegible] — EDU 17 — SAN 91 — Pdv 16

Compétences : Baratin 23 %, Bibliothèque 82 %, Comptabilité 71 %, Conduite d'Attelage 56 %, Crédit 24 %, Discussion 82 %, Droit 6[illegible] %, [illegible] 84 %, [illegible] 44 %, [illegible] %, Science Politique 100 %, Trouver Objets Cachés 93 %.

Langages (Parler/Ecrire) : Allemand 68/85 %, Français 86/86 %, Grec 37/76 %, Latin 42/85 %.

Mycroft est un homme énorme, aussi obèse que Sherlock est maigre. Watson, dans un de ses comptes rendus, l'a comparé à une baleine dont les mains étendues sont semblables à des nageoires. Comme il convient à sa corpulence, Mycroft est extrêmement sédentaire. Ses déplacements, sauf cas de la plus extrême nécessité, se limitent aux trajets qu'il parcourt entre son domicile, dans Pall Mall, et son bureau situé dans l'immeuble du gouvernement tout proche et jusqu'à son Club — le Diogenes Club — endroit réservé à des personnages peu sociables, où il n'est permis de parler que dans le salon des visiteurs.

Officiellement, il occupe un poste mineur d'employé du gouvernement mais, officieusement, son rôle est infiniment plus important que cela. L'une des capacités pour lesquelles il est le plus apprécié, est celle qui lui permet d'assimiler une somme d'informations gigantesque et de présenter un tableau précis et succinct de la situation, par l'analyse de toutes les informations qu'il possède. Sherlock a confié, un jour, à Watson que Mycroft, à certains moments, est le gouvernement britannique à lui seul.

Sherlock confesse que son frère dispose des mêmes facultés de raisonnement et de déduction que lui-même, mais que Mycroft les a développées à un degré encore supérieur. Mais l'inertie de Mycroft lui interdit l'activité physique nécessaire à la récolte des informations et il s'en remet donc aux autres pour réaliser ce travail préparatoire.

Inspecteur Giles Lestrade

FOR 11 — CON 12 — TAI 12 — INT 14 — POU 13
DEX [illegible] — APP [illegible] — EDU [illegible] — SAN 59 — Pdv [illegible]

Compétences : Baratin 43 %, Conduite d'Attelage 35 %, Discrétion 44 %, Discussion 26 %, Droit 69 %, Ecoute 69 %, Eloquence 38 %, Esquiver 52 %, Suivre une Piste 30 %, Trouver Objets Cachés 42 %.

Armes Poing 67 %, Dommages 1D3
Matraque 5.. %, Dommages .D6
Revolver calibre .456 42 %, Dommages 1D10+2

L'inspecteur Lestrade est l'un des Inspecteurs vedette de Scotland Yard. C'est aussi celui qui a le plus de rapports avec Holmes. Ce petit bonhomme partage avec son collègue Gregson le titre décerné par Sherlock Holmes de « Meilleurs *Scotland Yarders* ». Malgré sa fâcheuse tendance à sauter rapidement sur les conclusions les plus simples, il est connu pour la détermination sans défaut dont il fait preuve chaque fois qu'il est lancé sur une affaire. Ses recherches sont acharnées, et il a souvent réussi grâce à sa persévérance. Quoiqu'il se heurte souvent à Holmes, Lestrade a fini par concevoir, au fil des années, du respect, et même de l'admiration pour le détective de Baker Street. Quoiqu'il se moque souvent des méthodes de Sherlock Holmes, il sait que le détective parvient généralement à ses fins, même dans des affaires où Scotland Yard a échoué. On peut compter sur Lestrade, à la rigueur, et Holmes fait souvent appel à lui lorsque l'action officielle est nécessaire.

Inspecteur Tobias Gregson

FOR 14 CON 2 TAI 16 INT 5 POU 2
DEX 11 APP 1 EDU 10 SAN 83 PdV 4

Compétences Baratin 40 %, Conduite d'Attelage 37 %, Discrétion 34 %, Discussion 22 %, Droit 88 %, Ecoute 58 %, Eloquence 40 %, Suivre une Piste 37 %, Trouver Objets Cachés 52 %

Armes Poing 86 %, Dommages 1D3+1D4
Matraque 61 %, Dommages 1D6+1D4
Revolver calibre .456 49 %, Dommages 1D10+2

Tout comme son collègue Lestrade, l'inspecteur Gregson est solide mais sans inspiration. Il serait même encore plus accrocheur que Lestrade lorsqu'il est sur une affaire. Mais il est plus réticent que Lestrade à l'idée de voir les capacités de Holmes résoudre des cas dans lesquels ils échouent, ainsi qu'à admettre que Holmes puisse lui prouver qu'il est dans l'erreur. Gregson apprécie moins le génie de Holmes, mais il n'hésite pas à le consulter lorsqu'il pense en tirer profit et finalement, au grand amusement de Holmes, à revendiquer la gloire d'avoir résolu l'affaire.

Inspecteur Stanley Hopkins

FOR 12 CON 13 TAI 14 INT 17 POU 14
DEX 13 APP 14 EDU 14 SAN 70 PdV 14

Compétences Baratin 57 %, Bibliothèque 63 %, Conduite d'Attelage 32 %, Discrétion 46 %, Discussion 58 %, Droit 98 %, Ecoute 61 %, Eloquence 46 %, Littérature Criminelle 42 %, Suivre une Piste 59 %, Trouver Objets Cachés 73 %

Armes
Poing 86 %, Dommages 1D3+1D4
Matraque 63 %, Dommages 1D6+1D4
Revolver calibre .456 44 %, Dommages 1D10+2

Stanley Hopkins est le plus jeune membre du CID de Scotland Yard. Holmes a vu en lui la promesse d'un détective de qualité et il observe sa carrière avec un intérêt tout particulier. Sherlock l'a aidé dans plusieurs affaires, et il a fait appel à lui chaque fois qu'il a eu besoin d'une assistance officielle, au moins dans les moments où il savait que son esprit moins rigide serait le bienvenu, et que son manque de maturité ne serait pas un handicap. Contrairement à ses collègues du Yard avec qui Holmes a eu des contacts, Hopkins apprécie énormément les talents de Holmes, et il reconnaît ouvertement les contributions du limier à la réussite des affaires. Il n'en reste pas moins que Hopkins est un représentant officiel de la loi, aussi Holmes a-t-il jugé bon, en certaines occasions de ne pas lui faire connaître tous les résultats de ses recherches. Autant que possible, mais dans le cadre de ses obligations officielles, Hopkins montre une grande loyauté avec Holmes.

Professeur James Moriarty

Holmes l'a baptisé « le Napoléon du Crime », et c'est indubitablement l'ennemi le plus important que Holmes ait jamais eu à rencontrer. Professeur de Mathématiques, Moriarty a tourné son génie vers l'organisation de *l'Underwold* londonien en une vaste machine criminelle, dont il tire les ficelles à la manière d'une araignée au centre de sa toile. Son règne criminel s'est poursuivi jusqu'au moment où Holmes est parvenu à détruire son organisation en 1891. Lors d'un dernier affrontement, au sommet des chutes Reichenbach, Sherlock Holmes, d'une prise de Baritsu au bon moment, envoya l'Empereur du Crime s'écraser au fond des chutes. Mais Moriarty survécut, dans les circonstances qui sont décrites au début de ce livret.

FOR 13 CON 12 TAI 14 INT 20 POU 18
DEX 12 APP 9 EDU 20 SAN 98 PdV 13

Compétences Anthropologie 57 %, Archéologie 44 %, Astronomie 89 %, Baratin 76 %, Bibliothèque 83 %, Chimie 79 %, Crédit 100 %, Discussion 80 %, Droit 89 %, Ecoute 86 %, Eloquence 77 %, Marchandage 65 %, Mathématiques 100 %, Mécanique 69 %, Occultisme 81 %, Physique 97 %, Psychologie 81 %, Suivre une Piste 68 %, Trouver Objets Cachés 67 %

Langages (Parler/Ecrire) Français 85/85 %, Grec 45/90 %, Latin 47/95 %

Armes
Escrime 73 %, Dommages 1D6+1D4
Revolver calibre .38 81 %, Dommages 1D10

Sorts
Contacter Nyarlathotep, Création d'un Portail des Limbes

Moriarty est unique, c'est sans doute le seul homme vivant qui utilise tout le Mythe de Cthulhu, et ses Pouvoirs, tout en conservant sa SANté mentale. Il ne faut pas se méprendre sur la signification de ses 99 Points de SAN. Il est aussi froid et impitoyable que tous les adorateurs déments du Culte ont jamais pu l'être et il est encore plus meurtrier.

Dans l'*underwold* londonien, il a bâti sa réputation d'homme qui n'échoue jamais. Jamais. (Jusqu'à la rencontre avec Holmes un beau jour de 1891.)

Moriarty est grand et maigre, mais voûté. Sur son front haut, une frange de cheveux encercle sa calvitie. Son trait physique le plus remarquable, il le doit à une perpétuelle oscillation lente et reptilienne de la tête, d'avant en arrière. Il porte généralement une longue redingote noire. Normalement, il a toujours l'aspect d'un sage et paternel professeur, prêt, à tout moment, à commencer une conférence.

Colonel Sebastian Moran

FOR 18 CON 16 TAI 17 INT 13 POU 14
DEX 12 APP 9 EDU 16 SAN 86 PdV 16

Compétences Baratin 33 %, Camouflage 80 %, Discrétion 79 %, Droit 33 %, Ecoute 80 %, Esquive 83 %, Grimper 75 %, Lancer 77 %, Monter à cheval 77 %, Nager 36 %, Occultisme 45 %, Sauter 78 %, Se Cacher 85 %, Suivre une Piste 64 %, Trouver Objets Cachés 86 %

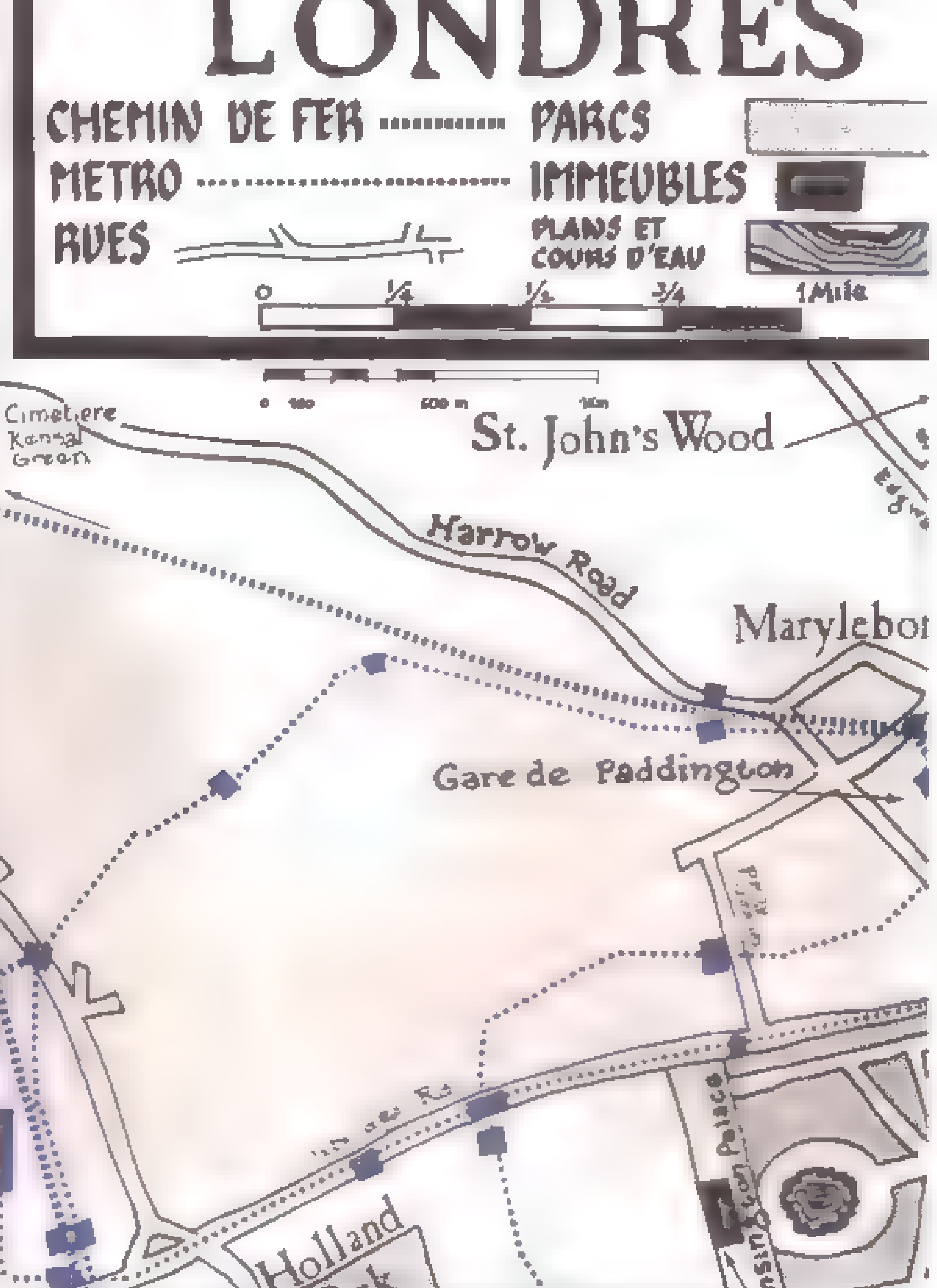
Langages (Parler/Ecrire) Français 85/85 %, Grec 10/20 %, Latin 17/35 %

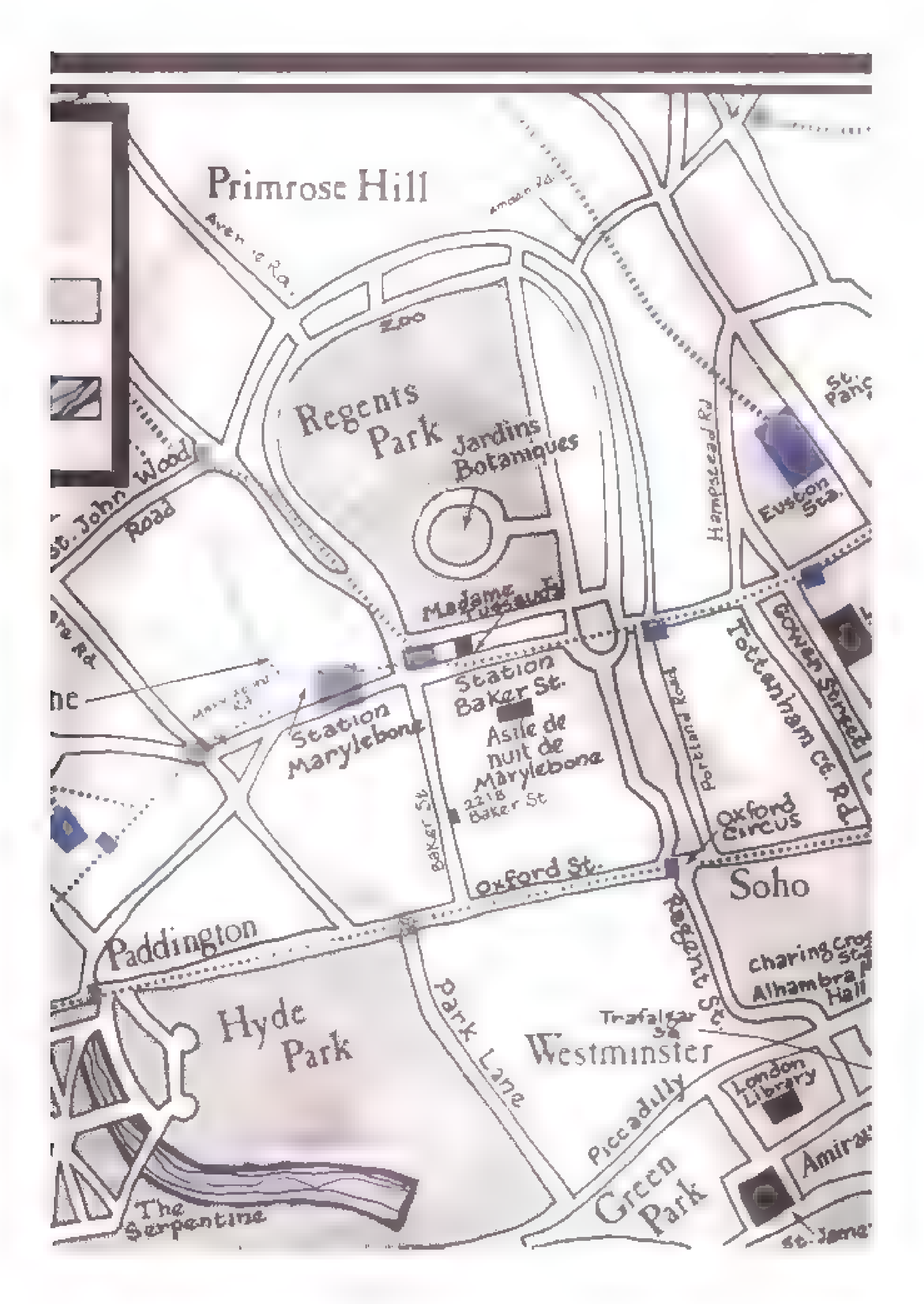
Armes
Poing 88 % Dommages 1D3+1D6
Revolver calibre .455 79 %, Dommages 1D10+2
Fusil (bolt action) 84 %, 3D6

Le Colonel Sebastian Moran était le bras droit de Moriarty dans l'organisation criminelle que ce dernier avait mis sur pied. Après la disparition du Professeur, il en devint le chef jusqu'au retour de Holmes, en 1894, qui le fit accuser du meurtre de Ronald Adair — ce dernier ayant été surpris par le Colonel alors qu'il trichait aux cartes —. Ancien militaire et amateur de la chasse au gros gibier en Inde, Moran est cruel et impitoyable, capable de n'importe quoi. Sa loyauté à Moriarty est due au fait que le Professeur est un des rares hommes au monde qu'il considère comme plus impitoyables que lui. Moran a vu, également, à quel point le fait de suivre Moriarty pourrait être favorable à sa propre carrière. En dépit de cette loyauté, Moran ne serait pas, volontairement, compromis avec les Grands Anciens. Une fois que Moriarty a été prêt à développer son plan contre Holmes, Moran a été sorti de prison par l'intermédiaire d'un Portail pour servir le Professeur une fois de plus.

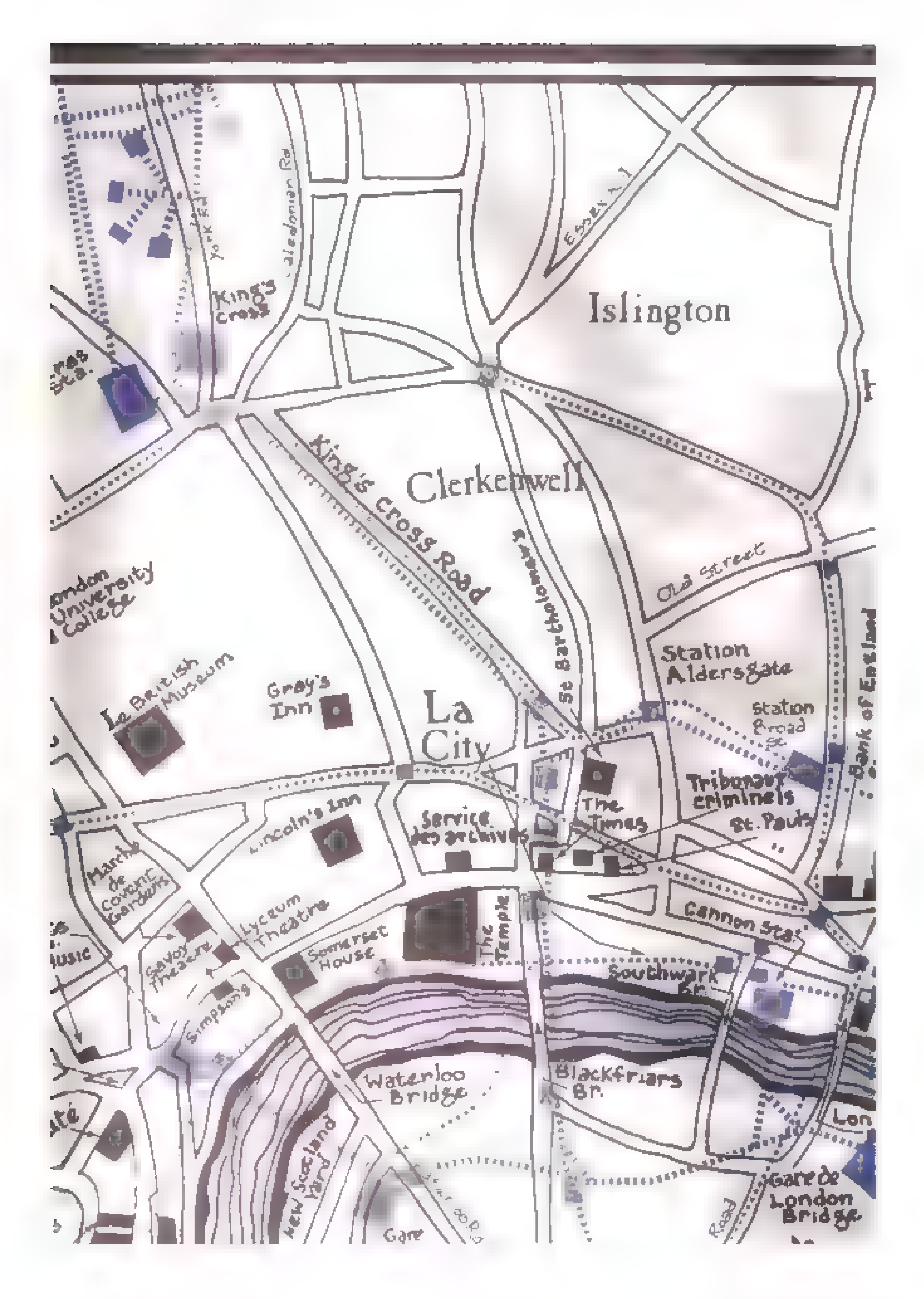
Moran est une grosse brute, aux poings énormes, à l'image de sa musculature un peu déformée par la bedaine de l'âge moyen. Son visage est cruel et sensuel ; il reflète sa nature intérieure. Seul, il est dangereux, avec Moriarty pour renforcer ses tendances, il devient redoutable.

Table des Matières


LONDRES
CHEMIN DE FER
PARCS
METRO
IMMEUBLES
RUES
PLANS ET COURS D'EAU
0
1/4
1/2
3/4
1 Mile
Cimetière Kensal Green
St. John's Wood
Harrow Road
Marylebon
Gare de Paddington
Holland Park

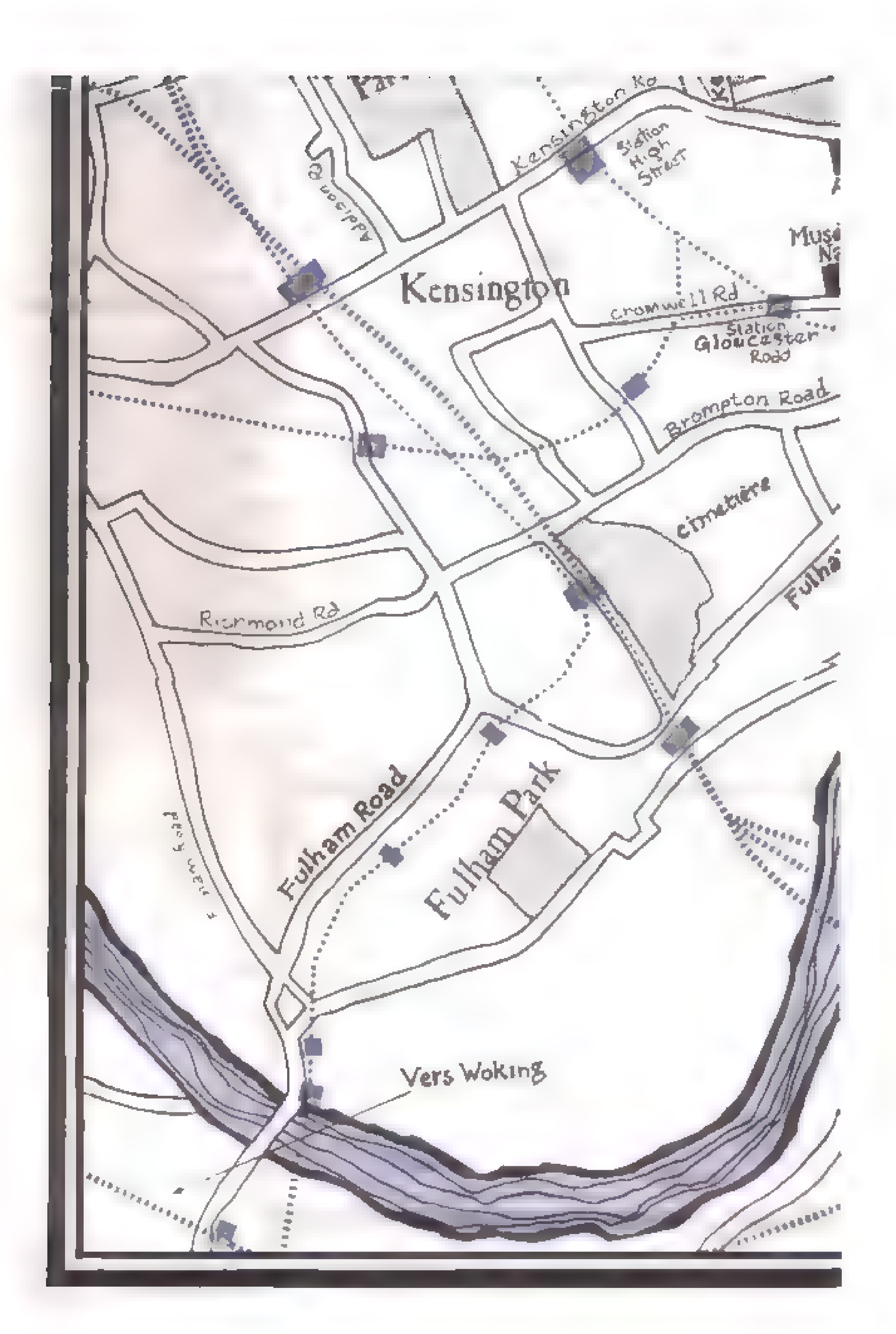


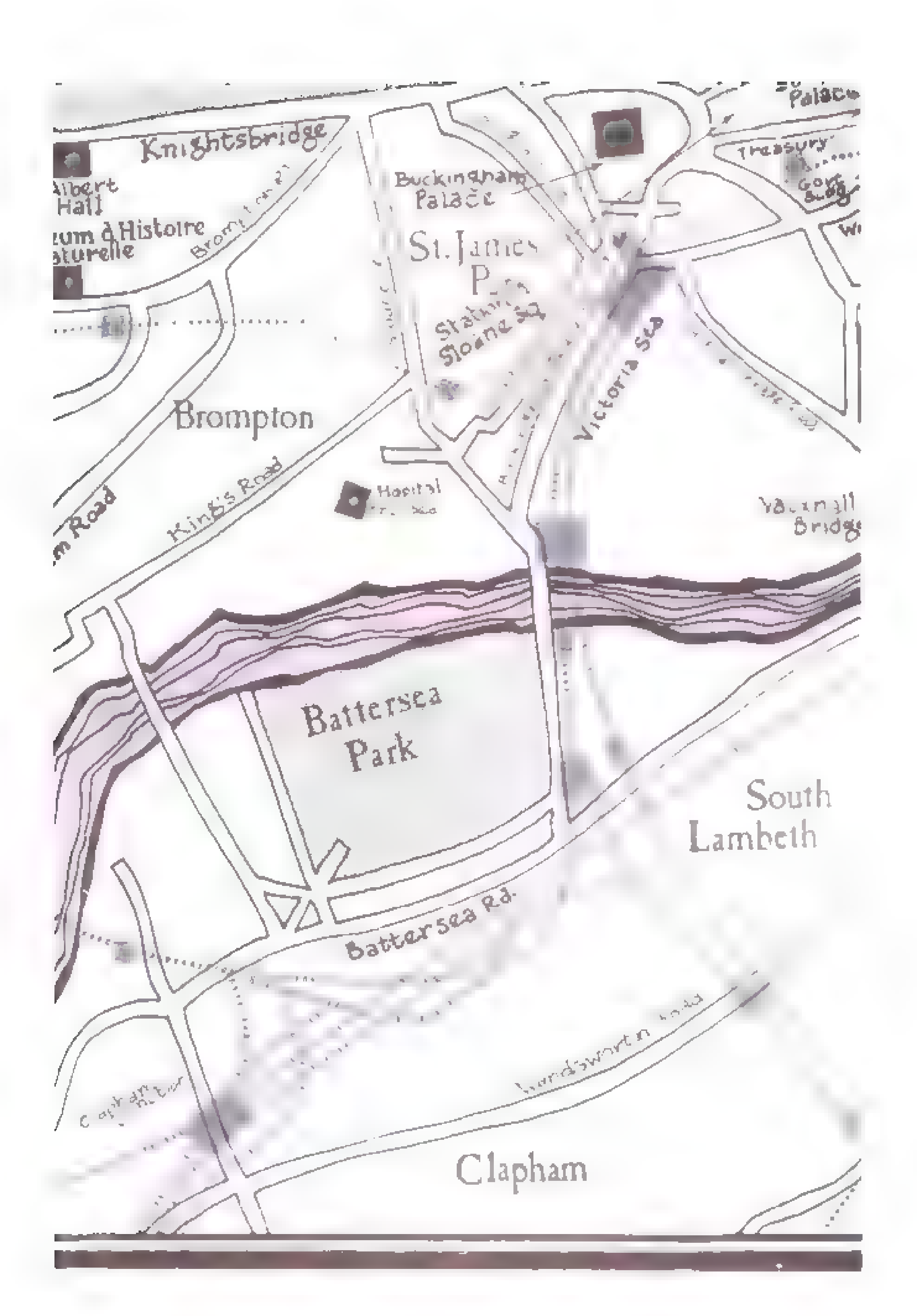
Primrose Hill
Avenue Rd.
Zoo
Regents Park
Jardins Botaniques
St. John Wood Road
Madame Tussauds
Station Baker St.
Asile de nuit de Marylebone
221B Baker St
Station Marylebone
Baker St.
Hampstead Rd
Euston Sta.
Tottenham Ct. Rd.
Gower Street
Portland Road
Oxford Circus
Oxford St.
Soho
Paddington
Regent St.
Charing Cross Sta.
Alhambra Music Hall
Trafalgar Sq.
Hyde Park
Park Lane
Westminster
Piccadilly
London Library
Green Park
The Serpentine



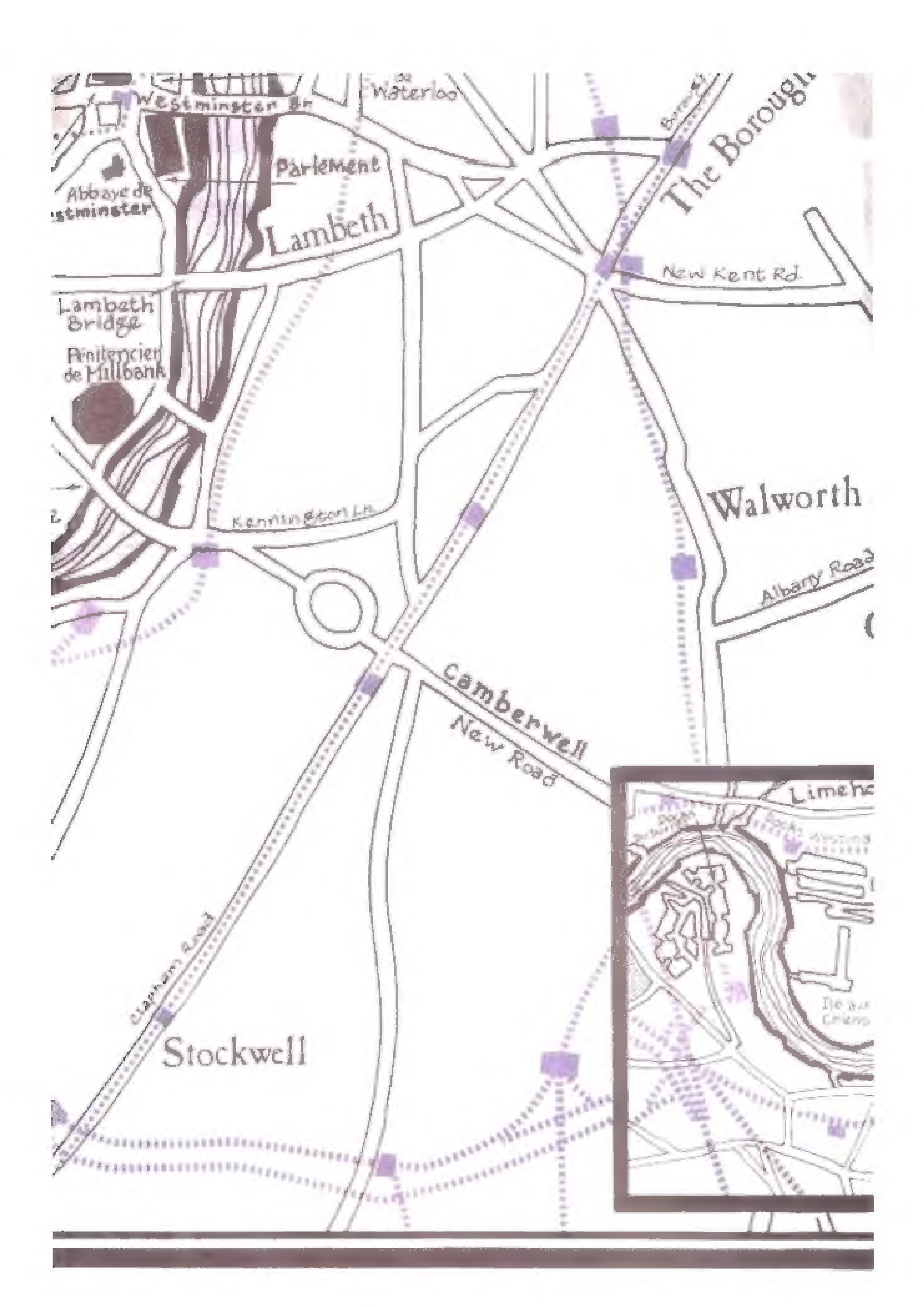
Islington
Clerkenwell
King's Cross
York Rd
Caledonian Rd
Essex Rd
King's Cross Road
St Bartholomew
Old Street
Station Aldersgate
Station Broad St
Bank of England
London University College
Le British Museum
Gray's Inn
La City
Lincoln's Inn
Service des archives
The Times
Tribunaux criminels
St. Pauls
Marché de Covent Gardens
Savoy Theatre
Lyceum Theatre
Somerset House
The Temple
Cannon Sta.
Southwark Br.
Simpsons
Waterloo Bridge
Blackfriars Br.
New Scotland Yard
Gare
Gare de London Bridge
Road


Victoria Park
Hackney Road
Hoxton
Kingsland Road
Bethnal Green Road
Cambridge Heath Rd
Mile End Road
Stock Exchange
Liverpool Std.
Spitalfields
Stepney
London Hospital
Station Aldgate
Lloyd's
Whitechapel
Hotel des monnaies
docks St Katherine
Docks de Londres
La Tour
Tower Bridge

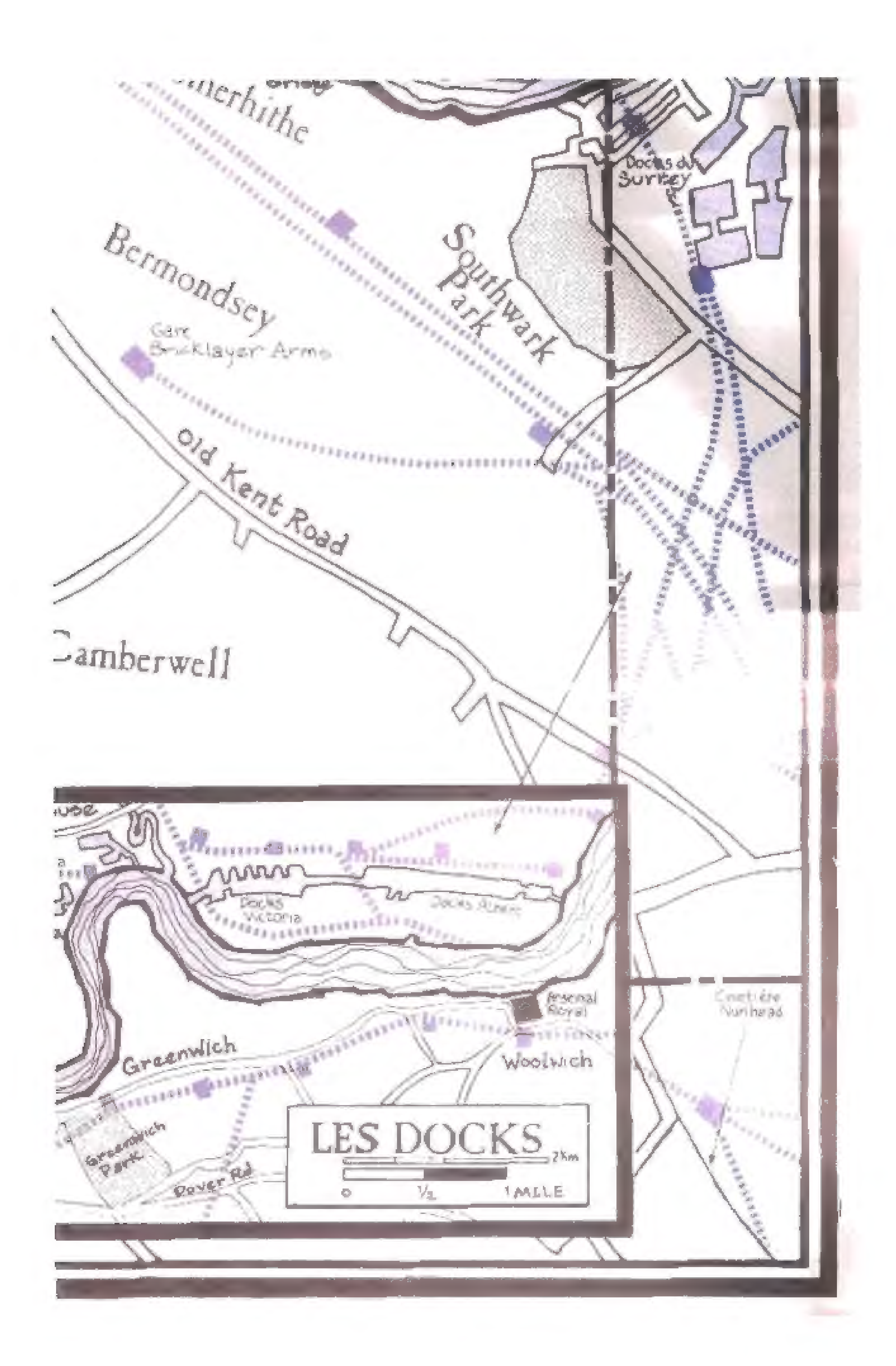

Kensington Rd
Station High Street
Addison Rd
Kensington
Cromwell Rd
Station Gloucester Road
Brompton Road
cimetière
Richmond Rd
Fulham Road
Fulham Park
Vers Woking



Knightsbridge
Albert Hall
um d'Histoire
aturelle
Buckingham Palace
St. James Park
Treasury
Victoria Sta
Brompton
King's Road
Hospital
Vauxhall Bridge
Battersea Park
South Lambeth
Battersea Rd.
Clapham



Westminster Br.
Waterloo
Parlement
Abbaye de
stminster
Lambeth
The Borough
New Kent Rd.
Lambeth
Bridge
Pénitencier
de Millbank
Walworth
Kennington Ln.
Albany Road
Camberwell
New Road
Limeho
Clapham Road
Stockwell



Bermondsey
Gare Bricklayer Arms
Southwark Park
Docks du Surrey
Old Kent Road
Docks Victoria
Docks Albert
Arsenal Royal
Greenwich
Woolwich
Greenwich Park
Dover Rd
Cimetière Nunhead
LES DOCKS
2 Km
0
1/2
1 MILE



Nom ....
Profession .... Sexe .... Âge ....
Nationalité .... Résidence ....

CARACTÉRISTIQUES DE L'INVESTIGATEUR

FOR	DEX	INT	Idée .....
CON	APP	POU	Chance .....
TAI	SAN	ÉDU	Connaiss. .....

Santé mentale ....
[illegible] ....
Bonus/Malus au dommage ....

POINTS DE MAGIE

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21

POINTS DE VIE

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21

POINTS DE SANTÉ MENTALE

Folie 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45
46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72
73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

COMPÉTENCES DE L'INVESTIGATEUR

Anthropologie (00) ..... ☐
Archéologie (00) ..... ☐
Astronomie (00) ..... ☐
Baratin (05) ..... ☐
Bibliothèque (25) ..... ☐
Botanique (00) ..... ☐
Camouflage (25) ..... ☐
Camouflage (15) ..... ☐
Chimie (00) ..... ☐
Chimie (00) ..... ☐
Comptabilité (10) ..... ☐
Conduire un Attelage (20) ..... ☐
Conduire [illegible] (00) ..... ☐
Crédit bancaire ..... ☐
Discours [illegible] (15) ..... ☐
Diagnostiquer Maladie (05) ..... ☐
Discrétion (10) ..... ☐
Discussion (05) ..... ☐
Droit (05) ..... ☐
Écouter (25) ..... ☐
Électricité (10) ..... ☐
Éloquence (05) ..... ☐
Esquiver (DEX x 2) ..... ☐
Géologie (00) ..... ☐
Grimper (40) ..... ☐
Histoire (20) ..... ☐
Lancer (25) ..... ☐
Linguistique (00) ..... ☐
Lire/Écrire l'Ang. (ÉDU x 5) ..... ☐
Lire/Écrire (00) ..... ☐
Lire/Écrire (00) ..... ☐
Lire/Écrire (00) ..... ☐
Métallurgie (00) ..... ☐
Mécanique (20) ..... ☐
Monter à cheval [illegible] ..... ☐
Mythe de Cthulhu (00) ..... ☐
Nager (25) ..... ☐
Navigation (10) ..... ☐
Occultisme (05) ..... ☐
Parler (00) ..... ☐
Parler (00) ..... ☐
Pharmacologie (00) ..... ☐
Photographie (10) ..... ☐
Pickpocket (05) ..... ☐
Pister un [illegible] (10) ..... ☐
Premiers Soins (30) ..... ☐
Psychanalyse (00) ..... ☐
Psychologie (05) ..... ☐
Sauter (25) ..... ☐
Se Cacher (10) ..... ☐
Soigner Empoisonnement (05) ..... ☐
Soigner Maladie (05) ..... ☐
Suivre une Piste (10) ..... ☐
Trouver Objet Caché (25) ..... ☐
Zoologie (00) ..... ☐
.... ☐

ARMES

Armes	% Att	Dommage	Empal.	Portée	PdR
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....

SORTS CONNUS, AUTRES COMPÉTENCES, NOTES

....
....
....
....
....
....
....
....

HISTOIRE PERSONNELLE ET NOTES

REVENUS ET ÉPARGNE

Revenu Annuel £ ....

Épargne